Изучение ауры	Ясновидение		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	0
Начальная	9	Область	1 существо
Поддержка	9/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	50 ярдов		

Аура, цветная оболочка, окружающая все вещи, невидима для обычного глаза. Аура существа отражает его характер и уровень опыта. При помощи этой силы пси видит ауру. Интерпретация уведенного требует некоторой концентрации. За один раз пси может выяснить либо характер, либо уровень. В 1 раунд возможно изучить 2 ауры на предмет одного аспекта либо 1 ауру на оба аспекта (либо проверить себя второй раз). В любом случае пси делает проверочный бросок каждый раз. Сила применяется достаточно незаметно для окружающих, достаточно лишь пристально посмотреть на объект. Возможно незаметно определить ауру существ в пределах поля зрения. Если пси хочет проверить ауру во время разговора, объект заметит пристальный взгляд и может почувствовать себя неуютно. Чем выше уровень объекта, тем сложнее его анализировать, что выражается в пенальти 1 к броску за каждые три уровня (с округлением вниз) (напр. 8 уровень – пенальти 2).
Бросок 1: видение неверно либо неполно (определяется половина характера либо уровень с ошибкой 1-2 уровня)
Бросок ровно: можно исследовать 4 ауры в раунд
Бросок 20: силу невозможно использовать в течении 24 часов.

Яснослышание	Ясновидение		Наука
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Спец.
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	Неогранич.		

Позволяет слышать все звуки в отдаленном месте. Пси выбирает место в пределах выбранного диапазона и слышит все звуки как если бы он там находился. Если пси имеет улучшенный слух, звуки слышны в соответственно большем диапазоне. Чем дальше место от пси, тем сложнее применять силу.

Дальность	**Пенальти к броску**
100 яр.	0
1000 яр.	-2
10 миль	-4
100 миль	-6
1000 миль	-8
10000 миль	-10
в пределах планеты	-12

Бросок ровно: В дополнение пси получает ясновидение этого места
Бросок 20: глухота на 1d12 часов.

Ясновидение	Ясновидение		Наука
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	7	Область	Спец.
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	Неогранич.		

Пси выбирает место в пределах диапазона и видит все, как если бы он там находился. Поле зрение обычное, но можно вращать головой. Ясновидение не закрывает обычного зрения, картинки накладываются. Поэтому полезно закрыть глаза для лучшего видения.
Чем дальше место от пси, тем сложнее применять силу.

Дальность	**Пенальти к броску**
100 яр.	0
1000 яр.	-2
10 миль	-4
100 миль	-6
1000 миль	-8
10000 миль	-10
в пределах планеты	-12

Ясновидение не улучшает обычного зрения пси. Невидимые, скрытые в тени объекты по прежнему невидимы. Звуков нет. Когда позиция ясновидения выбрана, она уже не меняется. Для изменения необходим новый бросок. Присутствие ясновидящего неопределимо магией и пр., не может быть отдиспелено. Невозможно магически укрыть место от ясновидящего.
Бросок ровно: В дополнение пси получает яснослышание этого места
Бросок 20: слепота на 1d4 часа.

Чтение объекта	Ясновидение		Наука
Бросок	Wis-5	Подготовка	1
Начальная	16	Область	Касание
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Позволяет определить психический отпечаток на объекте его предыдущего владельца – его расу, пол, возраст и характер. Позволяет узнать, как он завладел объектом и как его потерял. Количество полученной информации зависит от броска проверки. Если бросок успешен, пи получает информацию согласно таблице и всю информацию в строках выше.

Бросок	**Результат**
1-2	Раса
3	Пол
4	возраст
5	характер
6-7	как получен и как потерян предмет
8+	Всю эту информацию обо всех владельцах

Объект можно прочесть только один раз на уровне пси, повторные попытки дадут ту же информацию. При получении нового уровня можно попытаться еще раз.
Бросок ровно: Автоматическое получение всей информации
Бросок 20: Пси помешан на объекте, он стремиться сохранить его любыми путями и прочитать еще раз.

Предчувствие	Ясновидение		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	5
Начальная	24	Область	Нет
Поддержка	Нет	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Позволяет предвидеть возможные последствия выбранного пути действия. Предвидение ограничено ближайшим будущим – не более нескольких часов. Далее, пси должен описать действия, результат которых он хочет знать, в деталях. DM делает бросок тайно. Если бросок провален, информации нет. При броске 20 пси видит свою смерть наиболее неприглядным способом и должен совершить спас от парализации. При провале пси настолько поражен и подавлен виденным, что его PSP снижаются в 3 раза на 1d6 часов.
При успешном броске пси видит наиболее вероятный результат своих действий. DM свободен в описании результата, следует использовать d20 для определения количества деталей видения. Даже успешный бросок не дает гарантий. Изменение отдельных действий изменит результат в целом. Случайность бросков атаки, инициативы и пр. тоже изменяет многое. DM не обязан подгонять броски в пользу игрока. Каждый, кто полагается только на предчувствия, игнорируя здравый смысл, ищет проблемы.
Предчувствие довольно утомительно. Пси должен отдыхать не менее турна, прежде чем сможет использовать другие силы ясновидения (другие дисциплины можно использовать нормально).
Бросок ровно: В дальнейшем пси может перебросить 3 любых броска, чтобы приблизить вероятность предсказанного события.
Бросок 20: см. выше.

Чувство исторических событий	Ясновидение		Наука
Бросок	WIS-4	Подготовка	2
Начальная	12	Область	Радиус 20 ярдов
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Пси получает чувство истории. Он может ощутить след мощных эмоций в определенной области. Ощущения дают ему картину местности в прошлом. Битвы и предательства, свадьбы и убийства, рождения и другие эмоциональные события оставляют отпечаток на области. Обычные, каждодневные происшествия не оставляют заметного следа. Для определения глубины погружения пси в прошлое необходимо разделить бросок на 2 с округлением вверх. Полученное число – количество событий, которые может видеть пси. В раунд можно увидеть одно событие, начиная с недавних и постепенно двигаясь назад во времени. Пси воспринимает события туманно, как во сне. Однако доминирующая эмоция – злость, ненависть, любовь, страх – ощущается очень ясно.
Бросок ровно: Видение необыкновенно четкое и ясное.
Бросок 20: Появляется злобный дух и атакует пси заклинанием «волшебный сосуд»

Круговое поле зрения	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Дает поле зрения в 360 градусов, пси видит во всех направлениях. При этом пси получает пенальти 4 на атаки взглядом. Силу можно комбинировать с ясновидением.
Бросок ровно: Пси получает также инфравидение
Бросок 20: ослепление на 1d4 часа.

Боевой разум	Ясновидение		Посвящение
Бросок	INT-4	Подготовка	0
Начальная	5	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси необыкновенно ясно видит боевую тактику врагов, получая бонус 1 на броски инициативы.
Бросок ровно: Пси получает также бонус 1 на АС
Бросок 20: Пси и его компаньоны получают пенальти 1 на инициативу.

Чувство опасности	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	4	Область	10 ярдов
Поддержка	3/турн	Предпосылки	Нет
Дальность	Спец.		

Пси ощущает легкое покалывание в затылке при приближении угрозы либо опасности. DM секретно делает бросок за пси при приближении угрозы. Сила не дает пси никакой информации о виде опасности, но указывает ее направление. Проверочный бросок определяет количество информации:
12+ пси точно чувствует, где скрывается угроза в ближайших областях
8-12 пси предчувствует угрозу за 1 раунд
1-7 пси предупреждается перед самым нападением
1 пси имеет несколько секунд на подготовку, но неверно определяет направление.

Если партия предупреждена за достаточное время до нападения, они имеют время на подготовку – переход в оборону, подготовка заклинаний и пр. Если на подготовку осталось менее 1 раунда, DM решает, что успели сделать. В любом случае партия имеет бонус +2 на бросок удивления.
Бросок ровно: пси определяет расстояние до опасности
Бросок 20: пси не может чувствовать опасность в течении 1d6 часов.

Слышать свет	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WOS-3	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Спец.
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Позволяет ослепленному любым способом персонажу воспринимать свет через слух. Все световые волны конвертируются в звук и пси «Слышит» образ. Образы воспринимаются практически нормально, пси не получает никаких пенальти за измененное зрение.
Бросок ровно: В дополнение приобретается инфравидение.
Бросок 20: яркий свет оглушает, любой другой слышен как неясное жужжание.

Чувствовать свет	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	7	Область	Спец.
Поддержка	5/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси воспринимает свет через осязание, все его тело становится световым рецептором. Поле зрения при этом не изменяется, видения в темноте или магической темноте не появляется. Пси получает бонус +4 от атак взглядом.
Бросок ровно: Видение во всех направлениях.
Бросок 20: Пси становится крайне чувствительным к свету на 1d10 раундов, слишком яркий свет наносит 1 пункт вреда в раунд и не позволяет видеть.

Чувство направления	Ясновидение		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	0
Начальная	1	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси определяет направление на север.
Бросок ровно: Сила автоматически поддерживается 1 день
Бросок 20: Пси дезориентирован, силу невозможно использовать 1d6 часов.

Чувствовать звук	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	5	Область	Спец.
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Все тело пси становится восприимчивым к звукам, что позволяет слышать будучи глухим. Сила неэффективна внутри областей магической тишины. Пси получает бонус +2 против атак звуком, включая пение сирен.
Бросок ровно: Пси способен определять шум как вор соответствующего уровня.
Бросок 20: на 1d4 раундов любой звук наносит 1 пункт вреда в раунд, распознать его невозможно.

Знание места	Ясновидение		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	5
Начальная	10	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Сила полезна для персонажей, которые часто путешествуют через телепорты, порталы и пр. Сила дает информацию о месте в котором оказался пси, отвечая на вопрос «где я оказался?». Типичные ответы – «в нескольких милях южнее Аварса», «в замке Леонет» и пр. Чем больше бросок, тем больше информации о месте открывается.
8+ место определяется с точностью до мили.
До 7 точность 10 миль.
Персонаж может получить дополнительную информацию, если игрок о ней спросит (дополнительных бросков при этом не требуется). Например, если получена информация о том, что персонаж в чьем-то доме, можно узнать в каком городе и королевстве этот дом находится.
Бросок ровно: Пси получает точную информацию.
Бросок 20: В пределах 100 миль пси не может использовать эту силу в течении 24 часов.

Чувство яда	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	1	Область	Рад. 1 ярд
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Позволяет пси определить наличие и местонахождение яда в пределах 1-го ярда от тела либо от условного местонахождения пси в случае астрального путешествия либо ясновидения. Тип яда не определяется. Может быть замечен любой яд, включая животные.
Бросок ровно: Определяется точный тип яда.
Бросок 20: Если яд в наличии, его чувство овладевает разумом пси. Эффект такой, как если бы пси подвергся действию этого яда.

Радиальная навигация	Ясновидение		Посвящение
Бросок	INT-3	Подготовка	0
Начальная	4	Область	Пси
Поддержка	7/час	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Используя эту силу пси точно знает, где он находится по отношению к начальной точке – направление и расстояние до нее, и неважно, как он двигается. Точной информации о том, как до нее добраться при этом пси не имеет. Например, если пси находится в центре лабиринта, то он может сказать, что вход – в 500 ярдах к северу, но не сможет точно описать точный путь до него. Однако радиальная навигация может сильно помочь найти его. Каждый раз, когда игрок спрашивает «я должен повернуться налево или направо?» ДМ делает проверочный бросок. Если бросок успешен, персонаж знает путь, если нет – он не уверен (однако все еще можно поддерживать силу).

Радиальная навигация может быть полезна во многих неочевидных случаях. Легче становится телепортация и путешествие по порталам – зафиксировав начальную точку, всегда можно вернуться обратно, не потерявшись. Сила также помогает в телепатии – если пси хочет контактировать с существом в зафиксированной начальной точке, он не получает пенальти за расстояние.

Если пси прекращает поддержку силы, он теряет фиксацию на начальной точке. Ее можно восстановить, вновь активировав силу и сделав успешный бросок в пределах 6-ти часов. Через шесть часов контакт восстановить не удастся. С помощью силы можно держать фиксацию на 1-й точке либо платить индивидуально за каждую точку.

Бросок ровно: пси способен автоматически восстановить путь назад

Бросок 20: на 1d4 раундов пси забывает, где он.

Видеть звук	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	Спец.		

Позволяет воспринимать звук через зрение. Могут использовать только персонажи, способные нормально видеть. Видеть звук возможно даже в темноте, нормальное зрение при этом по-прежнему не работает.

Бросок ровно: Поддержка – 1/раунд

Бросок 20: Громкий звук слепит, обычный звук раздражает зрение.

Чувство духов	Ясновидение		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	10	Область	Рад. 15 ярдов
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Позволяет чувствовать присутствие духов в пределах 15 ярдов – баньши, приведений и др. бестелесной нежити. Если дух часто появляется в исследуемой области, пси узнает это. Пси знает о присутствии духа в пределах 15 ярдов, но не способен указать его местонахождение.

Бросок ровно: Пси знает местонахождение духа.

Бросок 20: Пси раздражает духов (ДМ определяет результат)

Создание объекта	Психокинетика		Наука
Бросок	INT-4	Подготовка	0
Начальная	16	Область	Спец.
Поддержка	3/round	Предпосылки	Телекинез
Дальность	20 ярдов		

При помощи этой силы пси собирает материю из воздуха и окружающих областей для создания твердого объекта. Объект существует пока пси платит стоимость поддержки, при ее прекращении он распадается на составные части. Объект может иметь любую желаемую форму, цвет и текстура, но должен удовлетворять по крайней мере одному условию:

- полностью входить в сферу не более 4 футов в диаметре
- полностью входить в цилиндр не более 20 футов высотой и 1 фута в диаметре
- полностью входить в цилиндр не более 2 фута высотой и 6 футов в диаметре
- весить не более 10 фунтов

Только материалы в пределах 20 ярдов могут быть использованы для создания. Однако они могут быть перестроены при помощи силы молекулярной перестройки. Комбинируя эти силы пси может создать, например, брильянт из угольной пыли и меч из железной руды.

Бросок 1: Предмет содержит изъян – меч сломается и пр.

Бросок ровно: Предмет постоянен. Поддержка не нужна.

Бросок 20: Случайно выбранная шмотка пси распадается.

Детонация	Психокинетика		Наука
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	18	Обл.	1 предм., 8 куб. футов
Поддержка	Нет	Предпосылки	Телекинез
Дальность	60 ярдов	Молекулярное возбуждение	

Некоторые пси могут заставить куст саморазрушиться или зомби – взорваться. Используя детонацию пси может обуздать, сфокусировать и освободить во взрыве скрытую энергию неодушевленного предмета. Сила работает даже на анимированной нежити (скелеты и зомби). Бестелесная нежить, однако, не может быть детонирована. Не могут быть детонированы животные, люди и разумная нежить. Взрыв наносит 1d10 пунктов вреда всем объектам, которые хочет атаковать пси, в пределах 10 футов. Успешный спас от дыхания дракона снижает вред на половину. Процент разрушения детонированного объекта определяется как бросок*10. Если результат – 100%, предмет разрушен полностью, иначе – остались кусочки. При помощи детонации не может быть разрушено более 8 куб. футов вещества (можно разрушить кусок крупного объекта).

Бросок ровно: Урон и диапазон удваиваются (2d10, 20 футов).

Бросок 20: взрывается воздух вокруг пси, поражаются все в пределах 20 футов.

Дезинтеграция	Психокинетика		Наука
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	40	Обл.	1 предм., 8 куб. футов
Поддержка	Нет	Предпосылки	Телекинез
Дальность	50 ярдов		Размягчение

Дезинтеграция рассеивает существо или предмет на микроскопические кусочки и рассеивает их. Предмет может быть защищен полностью лишь сферой неуязвимости (минорной или постоянной) либо инерциальным барьером. Пси не может дезинтегрировать более чем 8 куб. футов вещества этой силой. Если цель – неодушевленный предмет, он совершает спас против разрушения, успешный бросок означает неэффективность дезинтегрирования. Живое существо либо разумная нежить совершает спас от смерти, в случае успеха ощущая лишь легкое покалывание. В противном случае 8 кубических футов (в центре его) разрушено, что достаточно для убийства кого угодно.

Бросок ровно: Разрушается 16 кубических футов, спас с -5

Бросок 20: сила воздействует на пси, спас с +5

Молекулярная перестановка	Психокинетика		Наука
Бросок	INT-5	Подготовка	2 часа
Начальная	20	Область	1 предмет
Поддержка	10/час	Предпосылки	Телекинез
Дальность	2 ярда	Молекулярные манипуляции	

Сила является эквивалентом алхимии для пси. Играя с молекулярной структурой объекта пси способен изменить его природу или свойства. Однако эта сила не способна создать материю из ничего. Также невозможно изменить состояние из жидкого в твердое, из твердого в газ и наоборот. Сила наиболее подходит для конвертации одного элемента в другой, либо для более комплексных операций – нейтрализации яда, например. Конвертация одного элемента в другой – достаточно простая операция, можно изменить 1 унцию вещества в час (напр., можно превратить свинец в золото). Более сложные перестановки – превращение металла в стекло либо дерева в металл занимают в 4 раза больше времени. Создание золотых монет из монет другого металла возможно, но это вряд ли может служить источником богатства. Со скоростью конвертации 1 унции в час переделка 10 медных монет в 10 золотых займет 16 часов – около 2-х дней работы.

Сила часто используется для создания улучшенного оружия, закаленное таким образом оружие может получить +1 на урон. Процесс, однако, требует немало времени. Работа над одним коротким мечом занимает около 40 часов (3 фунта = 48 унций). Получение улучшенного урона не автоматическое, для этого пси должен иметь профессию кузнеца и сделать успешный бросок на ее проверку. Проверка делается по завершении процесса, если бросок провален, то усилия не дали эффекта. Разница между броском и необходимым числом, умноженная на 10, покажет при этом процент работы, который надо переделать. Если выкинута 1, предмет с виду совершенен, но содержит скрытый дефект.

Сила не действует на существ весом более 1-й унции. Существа весом менее 1 унции умирают под ее действием.

Бросок ровно: новый материал экстраординарен (по выбору DM)

Бросок 20: предмет серьезно поврежден и совершенно бесполезен

Проекция силы	Психокинетика		Наука
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	10	Область	Нет
Поддержка	Нет	Предпосылки	Телекинез
Дальность	200 ярдов		

Сила позволяет пси сфокусировать энергию в психокинетический толчок на цель на расстоянии до 200 ярдов. Если сила использована для нападения, наносится 1d6 вреда плюс АС жертвы (например, при АС=5 будет нанесено 1d6+5, при АС=-4 будет нанесено 1d6-4). Успешный спас против дыхания дракона снижает вред наполовину. Достаточно сильный толчок может заставить сработать ловушку, опустить рычаг, открыть незапертую дверь, разбить окно и пр.

Бросок ровно: Удар сбивает цель с ног, если жертва сравнима размерами с человеком или меньше

Бросок 20: Удар бьет по пси.

Телекинез	Психокинетика		Наука
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	3+	Область	1 объект
Поддержка	1+/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	30 ярдов		

Телекинез (ТК) – способность двигать вещи в пространстве не касаясь их. ТК требует физических усилий, так как вовлекает пси в реальную работу, легкие и небольшие вещи передвигать несравненно легче. Указанная стоимость (3+1) относится к объектам до 3 фунтов весом. Для более тяжелых применяются правила:

- начальная стоимость равна весу объекта в фунтах
- стоимость поддержки – половина начальной с округлением вниз
- бросок снижается на треть веса объекта в фунтах с округлением вниз (чтобы поднять топор весом 15 фунтов надо потратить 15 PSP и сделать бросок с –5)

С помощью ТК можно передвинуть объект на 60 футов в раунд. Объект может послужить оружием, при этом применима нормальная THAC0 пси с отрицательным модификатором по весу (1/3 веса с округлением вниз).

Бросок ровно: Пси может одновременно поднять 2-й объект весом не более первого.

Бросок 20: пси роняет объект, разбивая его и пр.

Оживление объекта	Психокинетика		Посвящение
Бросок	INT-3	Подготовка	0
Начальная	8	Область	1 предм. 100 ф.
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	50 ярдов		

Сила оживляет неодушевленные объекты. Объект не получает настоящей жизни, но двигается под контролем пси как если бы был живым. Например, стулья могут ходить, деревья танцевать и камни кататься вокруг. Вес объекта ограничен 100 фунтами. Чем тверже материал, тем сложнее его анимировать, однако однажды анимированный объект более подвержен этой силе.

Материал броска	**Модификатор**
Материя, бумага	0
Живое дерево, мертвая плоть	-1
Мертвое дерево	-2
Вода	-3
Мягкий металл	-4
Твердый металл	-5
Камень	-6

Плавное движение обычно не получается. Предмет двигается подобно марионетке, движения судорожные и неуклюжие, если предмет твердый, то он издает скрип и стук. Двигается на 60 футов в раунд (MB 6) в любом направлении. Может атаковать как дубинка с THAC0 = 20.

Бросок ровно: Анимация плавная и убедительная

Бросок 20: нет эффекта.

Оживление теней	Психокинетика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	7	Область	100 кв. футов
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	40 ярдов		

При помощи этой силы пси заставляет любые тени двигаться так, как если бы они имели собственную жизнь. Тень может даже отходить от предмета или существа, который ее отбрасывает. Однако тень всегда остается на поверхности и не может выйти в 3 измерения. Тень может лишь пугать либо веселить, она не может атаковать или нарушить концентрацию мага, в этом отношении сила подобна «кантрипу» мага.

Бросок ровно: дальность увеличивается до 100 ярдов

Бросок 20: все тени исчезают на 1 раунд.

Баллистическая атака	Психокинетика		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	5	Область	1 предм. 1 фунт
Поддержка	Нет	Предпосылки	Телекинез
Дальность	30 ярдов		

Позволяет швырнуть в цель предмет весом не более 1 фунта, находящийся в поле зрения пси и ни к чему не прикрепленный. Используется родная THAC0 пси, урон 1d6.

Бросок ровно: урон 1d12.

Бросок 20: Эффект бумеранга – объект летит в пси.

Контроль огня	Психокинетика		Посвящение
Бросок	WIS-1	Подготовка	0
Начальная	6	Область	10 кв. футов
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	10 ярдов		

Контролируя огонь, пси может сделать обычное пламя больше, меньше, теплее либо холоднее. Можно заставить огонь двигаться подобно живому существу. Размер можно увеличить на 100% либо уменьшить на 50%. Если увеличивается температура пламени, оно наносит удвоенный вред, при снижении температуры – половинный. Сила воздействует только на обычный огонь (факелы, костры), магический (fireball и пр.) ей не подвержен. Оживленный огонь двигается со скоростью 90 футов в раунд (MB 9). Огню можно придать форму животного или другого существа, но область, которую покрывает пламя, не может превышать 10 кв. футов. Если пламя отходит от источника топлива, то оно живет еще 1 раунд, затем гаснет. Оживленный огонь способен атаковать с THAC0 пси и уроном 1d6.

Бросок ровно: можно увеличить размер на 200% или снизить до 0 (огонь потухнет)

Бросок 20: пси обжигается, получая 1d4 вреда.

Контроль тела	Психокинетика		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	8	Область	1 существо
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	80 ярдов		

Позволяет управлять телом другого существа подобно марионетке, жертва осознает, что ее контролируют. Для того чтобы сила сработала пси должен выдержать контест - проверочный бросок против STR жертвы. Если жертва выигрывает контест, она освобождается (пси все равно платить стоимость силы). В случае ничьей контест продолжается в следующем раунде. Жертва не может ничего делать во время контеста, все ее усилия сосредоточены на сохранении контроля над телом. Если сила сработала, пси получает грубый контроль над конечностями жертвы. Можно заставить ее сесть, встать, ходить и пр. Можно заставить тело атаковать с его родным THAC0 и пенальти 6. Жертву нельзя заставить говорить, контроль над голосом объект сохраняет и может говорить что угодно. При выходе за пределы 80 ярдов от пси контроль ломается. Если пси заставляет жертву совершить нечто самоубийственное, контест возобновляется.
Бросок ровно: пси автоматически выигрывает контест.
Бросок 20: Одна конечность пси парализована на 1d10 турнов.

Контроль света	Психокинетика		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	0
Начальная	12	Область	400 кв. футов
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	25 ярдов		

Сила позволяет манипулировать существующим светом. Нельзя создать свет из тьмы, но можно создать тьму. Сила способна вызвать следующие эффекты (либо другие по выбору DM)
- Тени становятся глубже. +20% на скрытие в тени,
- Осветление теней, -20% на скрытие в тени,
- Увеличение света от одного источника, так что на него становится больно смотреть. –2 на атаку тем, кто обращен к нему,
- Уменьшение света от источника до сумеречного,
- Увеличение существующих теней до 200%
- Уменьшение существующих теней до 50%

Бросок ровно: поддержка – 1 psp/раунд
Бросок 20: эффект прямо противоположен, поддержка невозможна.

Контроль звука	Психокинетика		Посвящение
Бросок	INT-5	Подготовка	0
Начальная	5	Область	Нет
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	100 ярдов		

Позволяет пси формировать и изменять существующий звук. Например, речь человека пси может изменить в грохот железа либо поменять слова. Можно скрыть звук марширующего отряда, заставив его звучать как падающий дождь. Можно наслаивать звук, заставляю речь одного человека звучать как хор голосов. Если выкинута 1 при проверке, новый звук содержит изъян, он возбуждает подозрения. Если пси копирует чей-то голос, то такой изъян имеет место при 1 и 2 на проверке. Сила может подавить звук. При этом пси должен определить, какой именно звук он подавляет. Можно подавить чью-то речь, шаги, скрип двери, но не все сразу.
Бросок ровно: поддержка 1 psp/раунд
Бросок 20:громкий бум с места нахождения пси

Контроль ветра	Психокинетика		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	2
Начальная	16	Область	1000 ярдов
Поддержка	10/раунд	Предпосылки	телекинез
Дальность	500 ярдов		

Пси получает ограниченный контроль скорости и силы ветра. Скорость может быть уменьшена либо увеличена на 25% либо 10 миль в час, смотря что больше. Направление меняется до 90 градусов. Изменения временные, они существуют пока пси платит стоимость поддержки, изменения кончаются менее чем через минуту после прекращения поддержки. Ветер 19 миль и выше не дает летать существам размером с человека либо кондора и дают пенальти –4 на метательное оружие. На море поднимаются волны и затрудняется мореплавание. Ветер 32 мили в час причиняет мелкие повреждения кораблям и зданиям. Такие порывы поднимают облака пыли и препятствуют полету всех существ кроме больших. Ветер 55 миль в час препятствует любому полету, валит деревья и деревянные здания и способен потопить корабль. Ветер 73 мили в час – это ураган.
Бросок ровно: пси получает полный контроль направления и способен изменять скорость на 50% либо 25 миль в час, смотря что выше.
Бросок 20: нет эффекта.

Создание звука	Психокинетика		Посвящение
Бросок	INT-2	Подготовка	0
Начальная	8	Область	Нет
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	100 ярдов		Контроль звука

Сила позволяет создать звук из тишины. Пси определяет источник либо местонахождение звука. Камни могут петь, оружие ругаться, деревья – издавать шум битвы. Звук может быть любой почти громкости (от шепота до крика) и вида. Аналогично контролю звука, бросок 1 означает, что звук вызывает подозрения. Если имитируется чей-то голос, то такой эффект возникает при 1 и 2. Созданный звук не имеет магического эффекта. Можно имитировать вопль баньши, но он никому не повредит.
Бросок ровно: максимальный уровень – рев дракона
Бросок 20: громкий бум с места нахождения пси.

Инерциальный барьер	Психокинетика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	7	Область	Диам. 3 ярда
Поддержка	5/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	0		

Вид защиты. Создается барьер «эластичного» воздуха вокруг пси и всех в пределах 3-х ярдов. Барьер защищает от следующих видов атак, абсорбируя вред:
- все немагическое метательное оружие,
- физические снаряды, созданные магией,
- все снаряды с магическими плюсами,
- огонь,
- некоторые дыхательные атаки (в зависимости от природы дыхания),
- кислота (эффект замедляется либо отражается),
- газ. Барьер отталкивает его, хотя бы частично (в зависимости от броска), однако через 1 турн газ проникает вовнутрь и наносит полный эффект,
- падения. Барьер абсорбирует половину урона.

Барьер не имеет эффекта против:
- снарядов из чистой магии,
- обычной жары и холода
- чистой энергии и света
- атаки взглядом

Барьер не может полностью задержать врагов, но он слегка замедляет. Желающий пересечь барьер останавливается, когда касается его и может пересечь его только в следующем раунде.

Барьер останавливает метательное оружие, когда оно пересекает границу. Внутри барьера можно нормально стрелять. При этом атакующий кидает урон, затем защищающийся кидает те же кости, чтобы определить сколько пунктов поглотил барьер (без учета магических плюсов). Изнутри также нельзя стрелять, внутри барьера стрельба ведется по обычным правилам.
Бросок ровно: Барьер поглощает добавочный пункт урона на каждую кость
Бросок 20: порыв ветра опрокидывает пси.

Левитация	Психокинетика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	12	Область	Пси
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	0		

Позволяет пси парить, используя телекинез на себя. Поднимает на 1 фут в секунду или 60 футов в раунд. Спускаться можно с любой скоростью. Можно позволить себе упасть и подхватить себя у самой земли. Левитация не полет и не позволяет двигаться по горизонтали. Можно оттолкнуться от стены (пролетев до 60 футов) либо дрейфовать по ветру. Остановиться по желанию при этом нельзя, кроме как встретив твердый объект либо опустившись на землю. Контроль ветра и проекция силы могут сообщить направление и помочь лететь (до 60 футов в раунд).

Каждые 25 фунтов веса снаряжения/одежды/пассажиров ухудшают бросок на 1.
Бросок ровно: скорость удваивается
Бросок 20: вес удваивается на 1 раунд. При падении пси получает дополнительные d6 урона.

Молекулярное возбуждение	Психокинетика		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	7	Область	1 предм. 20 фун.
Поддержка	6/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	40 ярдов		

Сила возбуждает молекулы вещества – бумага возгорается, дерево дымится, кожа покрывается волдырями, вода кипит и пр. Далее описаны эффекты по раундам действия силы:
1 раунд: горючие материалы возгораются, кожа краснеет (1 пункт вреда), дерево темнеет
2 раунд: дерево дымится, до металла трудно касаться, кожа покрывается волдырями (1d4 урона), волосы загораются, краска сохнет,
3 раунд: дерево горит, металл жжет (1d4 урона), кожа сгорает (1d6 урона), вода кипит, свинец тает,
4 раунд: сталь становится мягкой,
5 раунд: сталь плавится.

Магические предметы имеет некоторую устойчивость к действию силы, но спас делается с пенальти 10 (разрушение идет изнутри).
Бросок ровно: Скорость нагревания удваивается
Бросок 20: Случайная вещь пси нагревается 1 раунд.

Молекулярные манипуляции	Психокинетика		Посвящение
Бросок	INT-3	Подготовка	1
Начальная	6	Область	2 кв. дюйма
Поддержка	5/раунд	Предпосылки	Телекинез
Дальность	15 ярдов		

Сила ослабляет молекулярные связи в объекте. При нагрузке такой объект ломается. Можно создать «слабое место» в размере 2 квадратных дюйма в раунд.

Одного раунда хватает для фатального ухудшения небольших объектов – веревок, мечей, поясов, луков. Большие объекты требуют больше времени, по решению DM.
Бросок ровно: область удваивается
Бросок 20: предмет улучшается. Теперь необходимы вдвое большие усилия для его ухудшения.

Размягчение	Психокинетика		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	0
Начальная	4	Область	1 объект 10 фун.
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	30 ярдов		

Сила похожа на молекулярные манипуляции, но ослабляет объект в целом, а не его отдельную часть. Объект размягчается в целом, теряя твердость и силу. Отдельные эффекты варьируются, в зависимости от материала.

Металл: за каждый раунд размягчения оружие получает пенальти 1 на атаку и урон, кумулятивно. Доспех теряет 1 АС.

Дерево: подобно металлу, аккумулируются пенальти 1 в раунд. После 6 раундов дерево уподобляется резине, но сохраняет форму. После 10 раундов волокна расщепляются, дверь, например, пробивается кулаком.

Камень: после 2 раундов камень заметно мягкий при касании, после 5 уподобляется глине.

Маг. Вещи – спас против разрушения предотвращает эффект.

Живые ткани – нет эффекта.
Бросок ровно: эффект удваивается.
Бросок 20: Вещь усиляется. Пси должен получить уровень, прежде чем попытается еще раз.

Близость к животным	Психометаболика		Наука
Бросок	CON-4	Подготовка	0
Начальная	15	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Когда пси впервые изучает эту силу, он получает близость к определенному типу животного. Вид животного не может быть выбран, он диктуется аурой пси. (d20 по таблице ниже). С этого момента при активации силы пси временно получает один из атрибутов указанного животного (AC, THAC0, MB, способ движения и пр.). Одновременно может быть использован только один из атрибутов, пока пси платит стоимость поддержки. Для получения другого атрибута необходимо вновь активировать и поддерживать силу. Получение атрибута обычно вызывает физические изменения – для тигриной атаки появляются когти, для передвижения как у сокола – крылья и пр.

1	Горилла	8	Сокол	15	Грем. Змея
2	Барракуда	9	Грифон	16	Гиг. Скорп.
3	Кабан	10	Гризли	17	Акула
4	Бык	11	Лев	18	Олень
5	Крокодил	12	Пантера	19	Тигр
6	Гиг. Орел	13	Конь	20	Волк
7	Слон	14	Ястреб		

Бросок ровно: пси получает два атрибута
Бросок 20: Кожа пси становится похожей на кожу выбранного животного до тех пор, пока сила не будет использована успешно (AC не изменяется).

Полное исцеление	Психометаболика		Наука
Бросок	CON	Подготовка	24 часа
Начальная	30	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси полностью излечивает себя от обычных болезней и ран. Для совершения лечения необходим транс на 24 часа. Транс глубокий, преждевременный выход из него отнимает 5 HP. По окончании здоровье полностью восстанавливается во всех отношениях (кроме 30 PSP за лечение). При проваленном броске пси выходит из транса через час, понимая, что попытка не удалась. При этом тратится только 5 PSP.
Бросок ровно: лечение происходит за 1 час.
Бросок 20: Пси выходит из транса только через 24 часа с пониманием, что попытка не удалась. Тратится только 5 PSP.

Поле смерти	Психометаболика		Наука
Бросок	CON-8	Подготовка	3
Начальная	40	Область	Рад. 20 ярдов
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Поле смерти – область негативной энергии, высасывающей жизнь. Только злые по характеру пси могут использовать силу без последствий для психики, все прочие постепенно склоняются ко злу, так как он познает весьма темную часть своей души. Поле смерти воздействует на всех в пределах области действия, включая пси. До активации поля пси должен определить, сколько HP он пожертвует. Если сила сработала, он теряет HP без спас броска, затем все живые существа в пределах поля делают спас от смерти. При успешном спасе ничего не происходит, иначе теряется столько HP, сколько пожертвовал пси.
Бросок ровно: Пси жертвует половину HP.
Бросок 20: сила не работает, но пси все равно теряет хиты.

Сдерживание энергии	Психометаболика		Наука
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	10	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси, владеющий этой силой, тренирован безопасно абсорбировать и ассимилировать энергию электричества, огня, холода, жары и звука, которая обычно вредна для других персонажей. Любая атака, основанная на этих видах энергии, может быть безопасно поглощена телом пси, а затем трансформирована в свет, который излучает тело пси. При энергетической атаке, если пси успешно совершает проверочный бросок, его спас бросок от этой атаки улучшается вдвое. При успешном броске пси не получает урона, при проваленном – только половину. Когда пси поглощает энергию, его тело излучает свет в течение числа раундов, равном количеству поглощенных очков вреда. Свет мягкий, но ясно заметный, освещает около 2-х ярдов.
Бросок ровно: Все спас броски против этой атаки автоматически успешны.
Бросок 20: Пси привлекает энергию на 1 турн. Все спас броски автоматически проваливаются.

Метаморфоз	Психометаболика		Наука
Бросок	CON-6	Подготовка	5
Начальная	21	Область	Пси
Поддержка	1/турн	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси может преобразовать свое тело во что угодно с приблизительно одинаковой массой – волк, кондор, кресло, камень, дерево. В новой форме сохраняются хиты и атака пси, но приобретается новый АС. Пси получает все виды физических атак новой формы, но не получает спец способности и магию. Так как преобразование вызывает сильный стресс, пси должен кинуть систем шок, при заваленном броске пси не умирает, но теряет все PSP и теряет сознание на 2d6 турнов.
Бросок ровно: систем шок автоматически успешен, массу можно менять в 3 раза.
Бросок 20: Пси кидает спас от парализации. Провал означает, что изменение перманентно.

Форма тени	Психометаболика		Наука
Бросок	CON-6	Подготовка	0
Начальная	12	Область	Пси
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси преобразуется в живую тень, вместе с одеждой, доспехом и 20 фунтами снаряжения. Пси может преобразовываться в любую тень и передвигаться с МВ 6. Проходить можно только через тень и темноту, области открытого света непреодолимы. В форме тени пси может быть определен «определением жизни», любым определением психики или истинным видением. В форме тени нельзя никого повредить или манипулировать физическими объектами, но можно использовать силы пси.
Бросок 1: пси принимает форму тени, но его снаряжение и одежда – нет.
Бросок ровно: Пси получает любые желаемые силы теневых монстров на 1d4 турна.
Бросок 20: Пси кидает спас бросок от молнии для наиболее ценного предмета инвентаря. При проваленном спасе предмет превращается в тень и утекает, теряясь навсегда.

Утечка жизни	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	11	Область	1 существо
Поддержка	5/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Пси выкачивает хиты из другого существа, восстанавливая свои со скоростью 1d6 в раунд. Можно выкачать на 10хитов больше потолка, но только на 1 час.
Бросок ровно: скорость 1d20
Бросок 20: половина хитов пси перетекает к атакуемому существу.

Абсорбирование болезни	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	12	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Пси перетягивает болезнь другого персонажа на себя. Затем, естественно, необходимо лечение самого пси. Можно перетягивать магические болезни, но не проклятия.
Бросок ровно: Болезнь автоматически излечивается иммунной системой пси.
Бросок 20: Болезнь поражает пси, но остается в объекте.

Контроль адреналина	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	8	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Контролируя производство адреналина в системе, пси может дать себе временный толчок. 1d6 очков добавляются к STR, DEX или CON по желанию пси.
Бросок 1: Система перегружена. Бонус получен, но теряются хиты в количестве бонус*2
Бросок ровно: Бонус добавляется ко всем трем атрибутам
Бросок 20: Спас бросок от смерти. Провал – потеря половины хитов и потеря сознания на 1d8 часов.

Старение	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-5	Подготовка	0
Начальная	10	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Злые пси при помощи этой силы вызывают неестественное старение тела касанием, другие пси тоже могут ее использовать, но они постепенно обращаются ко злу. Жертва теряет 1d4 лет и делает спас от смерти. Заваленный спас вызывает потерю еще 1 года.
Бросок 1: пси также стареет на 1d4 лет.
Бросок ровно: жертва стареет на 1d20 лет.
Бросок 20: пси стареет на 1d10 лет.

Контроль крови	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси контролирует собственный поток крови в теле, что вызывает 2 эффекта. Во-первых, он получает на 2 пункта урона меньше от физических атак, так как кровь не вытекает. Во-вторых, вызывая приток крови к определенным частям, пси смягчает удары, т.е. улучшает АС на 1.
Бросок ровно: АС улучшается на 3.
Бросок 20: неконтролируемый поток – кровоподтеки, синяки, потеря 10% хитов.

Адаптация тела	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	0
Начальная	7	Область	Пси
Поддержка	5/турн	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Позволяет пси адаптировать тело к враждебной окружающей среде – экстремальный холод или жара, кислота или вода, эелементальный план и пр. Если сила работает, пси не просто выжывает, он чувствует себя как в родной среде, он может нормально двигаться и дышать, не получая никакого урона от окружающей среды. Атака не приравнивается к окружающей среде, то есть пси, адаптировавшийся к арктической температуре все равно уязвим к конусу холода.
Бросок ровно: Пси может адаптироваться к новой окружающей среде, просто поддерживая силу.
Бросок 20: Пси становится уязвим к окружающей среде, получая 1d4 урона в раунд. Урон прекращает повторное удачное использование силы.

Равновесие	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	2	Область	Пси
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Позволяет распределить и уменьшить вес тела так, что он наиболее соответствует поверхности под пси. Позволяет ходить по воде, зыбучему песку или по паутине, не проваливаясь и не падая. Падая, пси летит со скоростью 120 футов в раунд не повреждаясь при падении. Так как пси очень легкий, он должен внимательно следить за порывами ветра, которые могут его унести.
Бросок ровно: Эффект продолжается до 1 дня без поддержки.
Бросок 20: Вес пси возрастает до 10 категории, надо использовать силу еще раз для решения проблемы.

Оружие тела	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	9	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Одна из рук пси преобразуется в оружие. Можно имитировать почти все что угодно, за исключением короткого лука, арбалетов а также оружия, которое пси не может использовать. Рука принимает форму и материал оружия., его нельзя выронить или украсть.
Бросок ровно: Оружие получает +1 на атаку (не на урон!)
Бросок 20: Пси кидает систем шок, при проваленном теряет сознание на 1 d10 раундов.

Кошачье падение	Психометаболика		Посвящение
Бросок	DEX-2	Подготовка	0
Начальная	4	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	нет
Дальность	0		

В этом раунде пси падает как кошка, всегда приземляясь на ноги. Урон от падения половинится. Можно спрыгивать до 30 футов вниз без вреда для себя.
Бросок ровно: Можно спрыгивать на 50 футов без вреда
Бросок 20: нет эффекта.

Разложение	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	4	Область	60 фунтов
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Работает только на неодушевленных объектах. Касание пси вызывает разложение до 60 фунтов вещества в течении 1 раунда (ДМ кидает для вещи спас от кислоты) – метал ржавеет, дерево рассыпается в труху, одежда – в пыль.
Бросок ровно: спас автоматически провален
Бросок 20: одна из вещей пси разлагается без спас броска – либо первое, чего он коснется, либо по решению ДМ.

Элементальная регуляция	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	5	Область	1 существо
Поддержка	До 20/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Позволяет пси лечить болезни и залечивать раны. Можно лечить любые виды ран и немагические болезни. Болезнь излечивается за 1 раунд, тратится 5 PSP. Эффект зависит от броска:
1: лечение успешно, но стоит 10 PSP
2: необходимо потратить еще 5 PSP и один раунд на лечение
3+: болезнь излечена.
Лечение не восстанавливает автоматически потерянные во время болезни хиты. Однако пси может вылечить до 4 хитов каждый последующий раунд, 1 излеченный хит стоит 5 PSP. Нельзя лечить болезнь и восстанавливать хиты в один и тот же раунд.
Бросок ровно: все болезни и до 10 хитов излечиваются в 1 раунд за 5 PSP.
Бросок 20: Пси получает 10 пунктов урона, лечение неэффективно.

Хамелеон	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-1	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси изменяет окраску кожи, одежды и снаряжения в соответствии с окружением. Совпадение цвета автоматическое, пси не должен ничего выбирать. Изменение занимает несколько секунд. При движении цвет изменяется, отражая окружение. При активации силы пси весьма трудно обнаружить. Если он неподвижен, можно избегнуть обнаружения только сделав успешный бросок силы. При движении бросок ухудшается на 3. Сила наиболее эффективна в природных условиях, в условиях города бросок снижается в 2 раза (с округлением вниз).
Бросок ровно: бонус +3 при проверке.
Бросок 20: цвет пси резко отличается от окружения.

Химическая симуляция	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	1
Начальная	9	Область	Спец.
Поддержка	6/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Тело пси производит кислоту, которая истекает через руки. Предмет, которого касается пси, растворяется, если спас от кислоты провален. Если эта кислота используется как оружие, он не способна нанести более 3 пунктов вреда, но причиняет сильную боль.
Бросок ровно: обычные вещи валят спас, магические кидают нормальный.
Бросок 20: кислота истекает через все поры пси, все вещи, которых он касается, должны сделать спас и раствориться.

Смещение	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Кажется, что пси находится в 3 футах от своего действительного местонахождения, место фальшивого образа определяет пси. АС улучшается на 2, пси может быть обнаружен истинным зрением.
Бросок ровно: АС+4
Бросок 20: нет эффекта.

Удвоение боли	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	7	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	нет
Дальность	касание		

Касаясь существа, пси значительно снижает его болевой порог на 1 турн. Даже легкая царапина воспринимается как серьезная рана. В течении 1 турна весь урон, нанесенный существу, удваивается. Только половина его реальна, вторая вызвана болью. Когда общее число урона снижает хиты ниже нуля, существо теряет сознание на 1d10 раундов. За это время дополнительный урон от удвоенной боли восстанавливается. Если жертва не теряет сознание в течении одно турна (время действия силы), дополнительного урона она не получает, а урон от боли восстанавливается за 1d6 раундов.
Бросок ровно: За каждый снятый хит объект кидает систем шок, при заваленном падает без сознания от боли.
Бросок 20: Сила действует на пси в течении 1 часа.

Форма эктоплазмы	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	1
Начальная	9	Область	1 существо
Поддержка	9/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Пси преобразует свое тело в эктоплазму – закрученную, подобную дыму субстанцию. Пси становится невещественным, подобным духу и способен проходить через твердые объекты. Пси выглядит как туманный силуэт. Он двигается с нормальной скоростью и нормальным образом (если он не мог летать, то не может и сейчас). Преобразуется в эктоплазму также одежда, доспех и до 15 фунтов веса.
Бросок ровно: Поддержка – 3/раунд
Бросок 20: Вещи пси преобразуются в эктоплазму, для их возвращения необходимо еще раз активировать силу.

Улучшение силы	Психометаболика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	Спец.	Область	Пси
Поддержка	Спец.	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Сила улучшается до 18. Затраченные на активацию PSP равны удвоенному количеству очков увеличения. Поддержка в раунд равна количеству очков увеличения. Дополнительной силы пси не получает.
Бросок ровно: Пси получает силу 18/00, каждые 25% стоят 1 PSP
Бросок 20: Сила снижается на 1D6 до следующего успешного применения силы.

Увеличение	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси может увеличить пропорции своего тела в любом направлении – высота, длина, ширина, толщина. Любая или все пропорции увеличиваются на 50% в раунд, до максимального увеличения в 4 раза. Одежда, снаряжение, очки способностей не увеличиваются.
Бросок ровно: Скорость 100% в раунд, максимум – в 10 раз.
Бросок 20: пси уменьшается в 2 раза до успешного применения силы.

Тело-доспех	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	0
Начальная	8	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Тело трансформируется в немагическое оружие, без видимого глазом эффекта. Тип зависит от броска.
1: левая рука работает как щит, АС 9
2: кожаный, АС 8
3-4: набивной, АС 7
5-6: армированный, АС 6
7-8: кольчуга, АС 5
9-10: легкие латы, АС 4
11+: латы, АС 3
Доспех является частью тела пси, поэтому он получает бонус на защиту, но не получает пенальти от его ношения. Доспех ничего не весит, не обременяет пси и не имеет магически бонусов. Эффект может комбинироваться с другой защитой.
Бросок ровно: АС+1
Бросок 20: Вся кожа обрастает уродливой шерстью, снижающей СНА на 2. Шерсть необходимо сбрить.

Прививка оружия	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-5	Подготовка	0
Начальная	10	Область	Пси
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Пси превращает одно одноручное оружие в продолжение своей руки, получая бонус +1 на урон и атаку.
Бросок ровно: +1 на атаку, +4 на урон
Бросок 20: Оружие ослабляется, оно сломается при 1 на броске атаки.

Усиление чувств	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON	Подготовка	0
Начальная	5	Область	Пси
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси обостряет все пять чувств. Основные эффекты этой силы описаны ниже, ДМ может добавить дополнительные свойства. Пси имеет хороший шанс заметить вора, скрывающегося в тени либо тихо двигающегося – соответствующие умения вора снижаются наполовину. Пси может следовать за кем-либо подобно гончей, за каждый турн на следе надо делать проверку интеллекта либо пси теряет след. По следу пси двигается с МВ 6, след не должен быть старее 24 часов. Далее, расстояние для зрения и слуха пси утраиваются (можно опознать человека на расстоянии 400 ярдов). Пси может определять яд и любые примеси, пробуя очень маленькое количество жидкости на вкус (не способное причинить вред). Пси может практически все что угодно определить на ощупь.
Бросок ровно: Случайно выбранное чувство из пяти улучшается на весь день.
Бросок 20: Одно чувство теряется на 1d12 часов.

Неподвижность	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-5	Подготовка	0
Начальная	9	Область	Пси
Поддержка	6/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Чтобы сдвинуть пси с места, необходим общий показатель силы, в 10 раз больший броска. Если персонаж, пытающийся сдвинуть пси, выкидывает успешный бросок ВВ, он может удвоить показатель своей силы при проверке. Пси не увеличивает свой вес, он фиксирует себя в ткани вселенной. При этом, однако, необходима горизонтальная поверхность.
Бросок 1: Пси удерживается столь хорошо, что эффект продолжается после прекращения поддержки. Для освобождения надо снова уплатить стоимость активации.
Бросок ровно: Сдвинуть пси невозможно.
Бросок 20: Пси не может остановить, он поддерживает ее, пока не кончатся PSP.

Заем силы	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-1	Подготовка	Нет
Начальная	4	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Пси может перекачать собственные хиты существу, которого он коснулся, сколь угодно много. Пси не может остаться менее чем в 1 хите, если пси хочет снизить свои хиты менее 5, нужен еще один бросок. Хиты, превышающие потолок объекта, теряются.
Бросок ровно: Каждый хит с пси восстанавливает 2 хита объекта.
Бросок 20: Пси впустую теряет хиты, получая все раны объекта.

Разум над телом	Психометаболика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	Нет	Область	1 существо
Поддержка	10/день	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Позволяет подавить все физические потребности – в воде, пище, сне. Пси, однако, должен медитировать 1 час в день. Если подавляются потребности других существ, они должны медитировать вместе с пси, в одном кругу, время медитации увеличивается на 1 час за каждого. Существо под действием этой силы может прожить количество дней, равное уровню пси, но не более 5 дней. После этого существо падает без сознания от истощения. Далее необходим отдых – 2 дня за каждый день жизни под действием силы, либо использование полного исцеления пси.
Бросок ровно: После действия пси не нужен отдых
Бросок 20: Сила не действует, но пси все равно истощен и должен отдыхать 24 часа.

Сужение	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	0
Начальная	Спец.	Область	Пси
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Полный реверс увеличения. Пси может уменьшить свое тело по любому из 3 измерений, и любую его часть отдельно. Размер можно снизить до 1 фута, затратив 1 PSP за каждый фут. Далее можно уменьшаться 2 раза в 2 раза, затрачивая 1 PSP за каждое уменьшение в 2 раза.
Бросок ровно: При желании, каждый затраченный PSP имеет двойной эффект.
Бросок 20: Пси увеличивается в 2 раза на 1 час либо до тех пор, пока не использует силу успешно еще раз.

Разделение силы	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	0
Начальная	6	Область	1 существо
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	касание		

Пси способен передать свою силу другому существу, затрачивая 2 пункта за увеличение его силы на 1 пункт. Сила действует, пока платится стоимость поддержки, затем сила возвращается к пси через 1 раунд. Если объект убит во время действия разделения силы, сила пси остается потерянной постоянно.
Бросок 1: Сила передается из расчета 3 за 1.
Бросок ровно: Сила передается из расчета 1 за 1
Бросок 20: Пси теряет 1 пункт STR на 1 день. Если при этом завален спас от смерти, потеря постоянна.

Остановка жизни	Психометаболика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	5
Начальная	12	Область	Пси/ 1 сущ.
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0/касание		

Пси приостанавливает все жизненные процессы в теле, делая его очень похожим на мертвое. Только очень тщательное исследование может определить жизнь. Определяющие силы пси, типа ESP или определения жизни, должны поддерживаться 3 минуты, чтобы дать результат. «прощупывание», однако, немедленно определит жизнь. Пси может поддерживать такое состояние количество недель, равное броску. Если пси хочет войти в это состояние, он определяет количество недель пребывания в нем, затем делает бросок. Если результат меньше, он проснется преждевременно. Другое существо также может быть погружено в это состояние, но не в то же время, что и пси. Подготовка в этом случае составляет 1 час.
Бросок ровно: Пси осознает все происходящее и может проснуться, когда хочет.
Бросок 20: Пси падает без сознания, сильные шлепки могут его растормошить.

Высылка	Психопортация		Наука
Бросок	INT-1	Подготовка	0
Начальная	30	Область	1 существо
Поддержка	10/раунд	Предпосылки	телепорт
Дальность	5 ярдов		

Пси может отослать 1 существо против его воли в «карманное» измерение и удерживать его там. Место отсылки можно изменять – определять его температуру, свет и пр., но окружение не должно вредить существу. При прекращении поддержки существо автоматически возвращается назад. Если место возврата занято, существо появится поблизости. Если существо имеет доступ к астральному или эфирному плану либо может перемещаться по измерениям, оно может попытаться уйти, выдержав сначала пси-состязание с псиоником.
Бросок ровно: существо не может вернуться само, необходимо разрешение.
Бросок 20: И жертва, и сам пси оказываются заперты. Однако жертва возвращается по прекращении поддержки, пси - нет, он может вернуться телепортом и пр.

Условный переход	Психопортация		Наука
Бросок	INT	Подготовка	2
Начальная	20	Область	Пси +
Поддержка	8/час	Предпосылки	Нет
Дальность	Неогранич.		

Пси может путешествовать по астральному плану в физической форме, как если бы он был в астральной форме. Сила именно этим отличается от заклинания «астральное путешествие» - волшебник путешествует в астральном теле, связанном с физическим серебряной нитью, которую можно повредить. Пси берет свое тело с собой, но он тоже подвержен атаке. Астрал содержит в себе пути на внешние планы. Врата (двумерные цветные лужи), раскиданные по всему астралу, соединены со всеми поверхностями внешних планов. Скорость передвижения по астралу составляет 10 ярдов за 1 пункт INT в минуту. Скорость однако отлична от скоростей на других планах. Через 1d6+6 часов перехода пси достигает тех врат, которые он искал. Имеется 75% шанс того, что они ведут в нужное место (иначе – 10 миль и более от места назначения). Пси может забрать с собой других существ (согласно таблице charm person). Каждый пассажир стоит дополнительно 12 PSP начальных, 4 на поддержку и добавляет полчаса на поиск врат. Нельзя забрать человека в путешествие против его воли.
Бой в астрале необычен. Хотя физическое тело пси никак не может взаимодействовать с астральными объектами, силы пси работают и воздействуют на разум путешественников. Не работает большинство маг. вещей – они привязаны к определенному плану. Если просто прекратить поддержку силы – пси остается привязанным к плану, выход из плана – только через Врата. Если такое случилось (кончились PSP, упал без сознания) пси не может перемещаться, иначе как отталкиваясь от твердых объектов (которые очень редки на астральном плане).
Бросок ровно: Врата ведут точно в место назначения.
Бросок 20: Пси привлекает внимание астрального существа. Враждебного или нет – решает ДМ.

Вызов планарного существа	Психопортация		Наука
Бросок	INT-4	Подготовка	12
Начальная	45/90	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	телепорт
Дальность	200 ярдов		

Пси достигает другого плана, захватывает первое попавшееся существо и переносит его на свой план. Жертва дезориентирована в течении 1 раунда после переноса (-2 инициатива, атаки, спас-броски). Сила не дает контроля над существом и не переносит его назад. Пси может попытаться законтролировать, убить или перенеси назад существо с помощью других сил, либо договориться с ним. Скорее всего, жертва впадет в убийственную ярость, осознав свое положение.
Пси может материализовать существо в пределах 200 ярдов от себя. Поначалу жертва не понимает, кто ее перенес и направит свой гнев на первого, кого увидит.
Пси выбирает план, с которого берет существо, но сама жертва определяется случайно. Это может быть элементаль (если выбран элементальный план), обитатель плана или даже случайный приключенец. (выбирает ДМ)
Контакт с астральным или эфирным планом стоит 45 PSP, с внешним или внутренним - 90
Бросок 2: дальность 50 ярдов
Бросок 1: дальность 10 ярдов
Бросок ровно: Существо получает удовольствие и не злится на пси.
Бросок 20: Пси привлекает внимание сильного экстрапланарного существа, но не вызывает его.

Телепорт	Психопортация		Наука
Бросок	INT	Подготовка	0
Начальная	10+	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	бесконечно		

Основная сила дисциплины. Позволяет пси телепортироваться в знакомую область. Пси должен ясно

представлять себе место назначения, даже если он там никогда не был. Например, можно прыгнуть в место, которое пси видел в хрустальном шаре, в чужом разуме и пр. Можно перейти в место которое слегка изменилось – мебель в комнате может быть переставлена, там может быть пожар, но это не повлияет на телепорт.

Телепорт привязывается к определенному месту. Если, например, попытаться прыгнуть в цыганский фургон, который давно уехал, пси окажется в том месте, где он был, на прежнем расстоянии от пола до земли.

Телепорт мгновенен. Пси престает быть в старом месте и оказывается в новом с легким хлопком воздуха.

Цепи и веревки не влияют на силу, можно телепортироваться из любого положения, оставив цепи на старом месте. Можно переносить с собой вещи до 1/5 массы своего тела. Удвоив затраченные PSP, можно нести до 3 своих весов.

Дальность перехода влияет на трату PSP и бросок силы.

Дальность	нач. ст-ть	модификатор
10 ярдов	10	+1
100 яр.	20	0
1000 яр.	30	-1
10 миль	40	-2
100 м.	50	-3
1000 м.	60	-4
10000 м.	70	-5
планеты	100	-6

Бросок 1 или 2: дезориентация на 1d6 раундов – пенальти 2 на инициативу, атаку и броски сил пси.
Бросок ровно: Стоимость снижается на 20%, округл. вверх
Бросок 20: нет эффекта

Телепорт существа	Психопортация		Наука
Бросок	INT-2	Подготовка	0
Начальная	10+	Область	Нет
Поддержка	Нет	Предпосылки	Телепорт
Дальность	10 ярдов		

Аналогично телепорту. Объект должен быть согласен на перемещение либо без сознания. Удвоив PSP можно перебросить до 3-х существ.
Бросок ровно: Стоимость снижается на 20%, округл. вверх
Бросок 20: дезориентация на 1d4 турна – нельзя кастовать, пенальти 4 на все.

Астральная проекция	Психопортация		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	1
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	2/час	Предпосылки	Нет
Дальность	нет		

Аналогично условному переходу, только пси путешествует не в физическом теле. Создается и помещается на астральный план астральное тело, соединенное с физическим серебряной нитью (видимо на расстоянии 10 футов о астрального тела, далее становится невидимым). Только астральные существа и путешественники могут видеть пси. Если нить повреждена, оба тела погибают. Нить может быть повреждена только сильным пси-ветром или серебряным мечем гитианки.

Пси использует астрал как путь на другие планы – внешние либо первичные. По достижении места формируется временное тело, отражающее реальное физическое тело пси, оба тела (астральное и новое) соединены серебряной нитью. Если новое тело или астральное убиты, нить возвращает пси в реальное тело.

Второе тело не формируется на том же плане, что и реальное физическое. В этом случае пси осматривает место в астральном теле, он все видит но ничего не может делать. Можно брать маг. вещи, но в основном они теряют силу.
Бросок ровно: Первые врата приводят в место назначения.
Бросок 20: Пси привлекает внимание мощного астрально существа.

Дверь измерений	Психопортация		Посвящение
Бросок	CON-1	Подготовка	0
Начальная	4	Область	Нет
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	50 ярдов +		

Пси открывает двухсторонний портал, ведущий сквозь иное измерение, в место, выбранное пси. Проход через портал сильно дезориентирует – переходящий ошеломлен и не может двигаться и атаковать 1 раунд. Через портал необходимо проходить сразу, если просунуть сквозь портал только часть тела, чувствуется сильная боль. Человек, просунувший голову, кидает SS, провал означает потерю половины хитов и проваливание через портал. Через дверь можно кидать объекты и атаковать с пенальти 4. Увеличение расстояния не увеличивает траты сил, но усложняет бросок.

Расстояние	модификатор
50 ярдов	0
75 яр.	-2
100 яр.	-5
150 яр.	-8
200 яр.	-12

Бросок ровно: переход не вызывает дезориентации
Бросок 20: портал не открывается, пси дезориентирован.

Проход по измерениям	Психопортация		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	2
Начальная	8	Область	Пси
Поддержка	4/турн	Предпосылки	нет
Дальность	нет		

Пси перемещается по своему измерению, проходя его под «верным углом». Пси открывает смутно видимый портал, в который может войти только он сам, портал за ним сразу закрывается. Пси оказывается в сером месте без всяких отличительных признаков, не дающим пищи никаким чувствам. Пси может путешествовать по этой серой реальности со скоростью 21 мили в турн. Он не видит, где находится и вынужден полагаться только на инстинкты. Пси кидает проверку на WIS каждый турн, провал означает ошибку в направлении на несколько миль. По выходу из путешествия пси должен сам определить свое местонахождение. За исключением возможности потеряться, путешествие безопасно, с собой можно унести сколько угодно и выйти в любой момент. С путешественником никто не может контактировать. С собой пси может взять столько, сколько сможет унести. Однако любые переносные устройства, задействующие измерения, работать не будут (bag of holding, например, рассыплет свое содержимое).
Бросок ровно: бонус +2 к проверкам на WIS
Бросок 20: У пси кружится голова, его тошнит 3 раунда.

Путешествие во сне	Психопортация		Посвящение
Бросок	WIZ-4	Подготовка	Нет
Начальная	1 за 25 миль	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	500 миль		

Пси путешествует в своем сне и просыпается там, куда перенесло его это путешествие. Пси засыпает и пытается во сне переместиться в нужное ему место. В начале путешествия ДМ секретно делает бросок за пси. Если бросок провален, то шанс провала силы равен 10% за каждый пункт превышения броска над требуемым.

Возможно, бросок проверки – это все, что нужно для перехода. Однако ДМ может усложнить процесс. Пси описывает свой путь, а ДМ воздвигает препятствия на нем. Если препятствия обходятся легко и красиво, на бросок назначаются бонусы, если сон унылый и безжизненный – пенальти. Сон и окружение описывает в этом случае игрок, оно может быть самым причудливым. Если во сне происходит бой, персонаж не повреждается, но его убийство во сне означает, что пси просто проснулся. Все путешествие занимает около 8 часов, успешно оно или нет.

Пси может брать в путешествие других пассажиров, с пенальти 1 за каждого (они также должны спать). Для всех кидается 1 бросок. PSP тратятся за каждого пассажира в таком же размере, как и за самого пси. Можно взять в путешествие животных, обладающих интеллектом. Чтобы взять обычное животное (собака, лошадь и пр.) необходим отдельный бросок, уменьшается в 2 раза. По истечении путешествия все просыпаются в новом месте со всем снаряжением.
Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: Сон превращается в кошмар. Пси кидает спас от парализации, при провале теряет сознание. Чтобы вывести его из этого состояния, необходима сильная встряска.

Условный телепорт	Психопортация		Посвящение
Бросок	INT+1	Подготовка	0
Начальная	0	Область	Пси
Поддержка	2/час	Предпосылки	Телепорт
Дальность	бесконечная		

Создает программируемое событие, которое позволяет пси немедленно и инстинктивно перенестись в безопасное место. После успешного броска силы пси определяет куда он хочет перенестись и условие, по которому сработает телепорт. Пси может определить что угодно в виде триггера, но чтобы триггер сработал, пси должен быть абсолютно уверен в наступлении события (если указано извержение вулкана в пределах 500 миль, пси должен сам его увидеть. Типичные примеры триггеров – снижение здоровья ниже 10 хитов, встреча с иллитидом, попадание в пси магического снаряда. Когда случается это событие, срабатывает обычный телепорт – соответственно надо иметь необходимое число PSP и кинуть бросок со всеми пенальти.
Бросок ровно: пенальти за дистанцию игнорируются
Бросок 20: Никакого эффекта

Смещение времени	Психопортация		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	0
Начальная	16	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Телепорт
Дальность	0		

Позволяет пси путешествовать на расстояние до 3 раундов в будущее и видеть вещи, которые с ним случатся. Пси переходит в альтернативную реальность будущего, может там передвигаться (все вокруг него неподвижно) и не может ни с чем взаимодействовать. Пси может свободно перемещаться в альтернативной реальности и появиться в обычной реальности на новом месте. Для наблюдателей пси ненадолго исчезает и снова появляется. Он не существует это время в обычном пространстве, и, например, взорвавшийся файрбол не причинит ему вреда. Однако, смещение не позволит пси уйти от Контакта – если кто-то установил контакт и поддерживает его, он продолжает действовать.

В бою пси может сместиться на раунд вперед и переместиться в лучшую позицию для атаки, что даст ему бонус 4 на атаку.

Время, которое пси отсутствует в реальности равно времени, на которое он смещается (1, 2 или 3 раунда). То есть, пси на некоторое время выпадает из обычной реальности, перемещаясь прямо в будущее.

Смещение	PSP	модификатор
1 раунд	3	0
2 раунда	6	-2
3 раунда	12	-6

Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: пси дезориентирован на имеет пенальти –2 на все броски на число раундов, на которое хотел сместиться

Якорь пространства /времени	Психопортация		Посвящение
Бросок	INT	Подготовка	0
Начальная	5	Область	3 ярда
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	нет
Дальность	0		

Предохраняет пси от нежелательной телепортации, привязывая его к конкретному месту. После установленного якоря пси нельзя телепортировать против его воли, если только он не провалит пси-контест. Все вещи и существа в пределах 3-х ярдов также защищены от нежелательной телепортации (вещи – автоматически, существа – по желанию пси). Защита одного существа строит 1 дополнительный PSP в раунд. Нельзя предотвратить телепорт кого-то по своей воле собственной силой.
Бросок ровно: бонус +2 на пси-контест
Бросок 20: Пси прилипает к месту на 1d6 раундов, пенальти на АС –5.

Видение	Метапсионика		Наука
Бросок	INT-4	Подготовка	0
Начальная	14	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Пси определяет, какой курс действия наиболее успешен для достижения результата, концентрируется и считает вероятности и возможности выбранного пути. В терминах механики после успешного броска ДМ сообщает процентный шанс успеха выбранного действия. Персонаж получает возможность оценить свои планы. Сработают ли они как надо, будет ли реакция нужной, что необходимо учесть и предвидеть
Бросок ровно: Персонаж может перекинуть кости 3 раза, чтобы приблизить наступление ожидаемого события.
Бросок 20: Силу нельзя использовать 1d4 дней.

Изменение ауры	Метапсионика		Наука
Бросок	WIS-4	Подготовка	5
Начальная	10	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	5 уровень
Дальность	касание	Пси-хирургия	

Пси может временно скрыть истинный характер и уровень персонажа а также убрать инородные наслоения на ауре – проклятья, паразитов и пр. Проще всего скрыть характер и уровень существа – это не влияет на реальные параметры, но подменяет их фальшивыми на 1-6 часов.

Так как проклятья, паразиты и пр. впечатаны в ауру, их можно попытаться снять этой силой, с пенальти на бросок –6 и затратой 20 PSP.
Бросок 1: Пациент кидает спас-бросок от заклинаний либо теряет 1 уровень (пси-скальпель может отсечь выжные части разума)
Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта.
Бросок 20: Тратится полное количество PSP, пси не может работать с этой аурой до достижения следующего уровня.

Наполнение	Метапсионика		Наука
Бросок	WIS-12	Подготовка	0
Начальная	Вар.	Область	1 предмет
Поддержка	Нет	Предпосылки	10 уровень
Дальность	касание		

Позволяет пси снабдить вещь рудиментарным интеллектом и пси-способностями. Вещь должна быть в 2,5-5 раза дороже и лучше аналогов, и должна быть совершенно новой – не более 48 часов после изготовления.

Первый шаг: в течении 1 дня вещь подготавливается для получения силы – 50 PSP и проверочный бросок. Если бросок завален – день потрачен зря, до следующего дня никакой прогресс невозможен.

Второй шаг: пси дает вещи доступ к дисциплине – только одной, к которой сам пси имеет доступ. 100 PSP и проверочный бросок

Третий шаг: пси дает вещи доступ к 1 силе из заложенной дисциплины, которой сам владеет. Нужно 100 PSP и два броска – проверка силы, которая закладывается (стандартно для пси) и проверка передачи силы. В случае успеха обоих бросков вещь получает силу с броском на 2 меньше пси.

Четвертый шаг: можно повторять зарядку дальше, не более 1 силы в день

Пятый шаг: необходимо запечатать вещь – повторить первый шаг. Запечатанная вещь не может более получать силу. Не запечатанная вещь теряет 1 силу в месяц. Объект получает в целом 8 PSP за посвящение и 12 за науку. Ее INT равен интеллекту пси минус 1d6 пунктов, но не менее 12. Эго получает 2 очка за посвящение и 3 за науку. Если вещь не имеет телепатии, ее способ общения соответствует табл. 113 ДМГ. Характер соответствует характеру создателя. Оружие при этом будет иметь ярко выраженную индивидуальность и станет утверждать свою независимость при любом случае.

Процесс создания должен быть непрерывным. При перерыве в день вещь остается как есть и даже не может быть запечатана.
Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: Если в процессе создания выпало 3 20-ки, вещь полностью и окончательно испорчена.

Пси-клон	Метапсионика		Наука
Бросок	WIS-8	Подготовка	10 раундов
Начальная	50	Область	Спец.
Поддержка	5/раунд	Предпосылки	Ясновидение
Дальность	60 футов	Яснослышание, пси-посланник, 5 уровень.	

Точный, но бестелесный клон пси отделяется от тела. Пси видит и слышит все, что видит и слышит клон. Клон делает все, что хочет пси, через него также возможно проводить пси-силы.

Сила имеет серьезную отдачу. Пока действует клон, пси фактически беспомощен. Из чувств он сохраняет только обоняние, чувствует запахи и прикосновения. Он не может двигаться, видеть и слышать – все это и все пси-силы отданы клону. Истинную природу пси не может определить даже другой псионик. Он может быть убит без всяких бросков.

Клон может отдалиться от тела до 60 футов, проходя сквозь двери подобно призраку и делая все тоже, что может делать пси (с поправкой на безтелесность). Сквозь стены ходить нельзя. Клон недоступен для любых видов атак кроме псионических и ментальных.

Бросок ровно: Клон может проходить сквозь твердые объекты.

Бросок 20: нет эффекта

Пси-хирургия	Метапсионика		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	10
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	10/турн	Предпосылки	Контакт
Дальность	касание	Связь разумов	

Позволяет исправлять психические повреждения. Можно даже оперировать самого себя, с пенальти 5. Фобии, шизофрения, идиотизм, комы и многое другое может быть вылечено этой силой. Не могут быть излечены проклятья и магические наводки – чармы и пр. Одержимость не лечится, но можно выявить ее природу и вступить в бой с этим существом. Это может быть рискованным – силу этого существа нельзя оценить заранее. Однако одержимость можно излечить опосредованно, ослабив хирургией это существо и заставив его бежать.

Лечение обычно занимает не более турна. При броске 1 или 2 требуется еще 1 турн – проблема не проста. При заваленном броске проблема слишком сложна и может быть излечена только на следующем уровне.

Пси-хирургия может быть использована, чтобы помочь выявить дикий талант. В случае успешной операции пациент получает бонус 2 на бросок дикого таланта.

Во-вторых, пси-хирургия может быть использована для создания постоянного действия какой-либо телепатической силы без уплаты стоимости поддержки. Например, пациент может быть перманентно доминирован либо создана постоянная связь судеб. (пациенту передается не сила, а только закрепляется эффект). В этом случае применимы ограничения:

1. Сила должна быть поддерживаемой (иметь стоимость поддержки)
2. Дальность – не 0.
3. Хирург должен знать силу и успешно использовать ее на пациенте.
4. Нельзя использовать этот тип хирургии на себе либо другом пси. Попытка ничего не даст.
5. За 1 турн может быть сделана постоянной только 1 сила (при броске 1 или 2 – за 2 турна).

Пси хирургию можно использовать от избавления от этой силы.

Бросок ровно: Операция занимает 5 раундов

Бросок 20:Силу нельзя использовать 1d4 дней.

Разделение личности	Метапсионика		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	1
Начальная	40	Область	Пси
Поддержка	6/раунд	Предпосылки	10 уровень
Дальность	0	Пси-хирургия	

Это не психоз, личность разделяется на 2 независимые автономные части в одном теле. Они нормально общаются и могут использовать пси силы. Это означает, что можно использовать в 2 раза больше сил в 1 раунд, количество PSP остается прежним – пул делится на двоих. Кроме того, 1 часть может использовать пси силы, а вторая – драться – решать головоломки, разговаривать и пр. Ментальные атаки действуют только на 1 половину, контакт устанавливается с 1 половиной. Если одна часть уничтожена, законтролена и пр., вторая сохраняет контроль над телом.

Прежде чем объединиться вновь, надо сделать спас-бросок от парализации в 3-х случаях – если одна часть неконтролируема, имеет не вылеченные психические повреждения либо подвержена враждебному контакту. Успешный спас означает благополучное объединение и убирает все нежелательные эффекты. Неудача означает доминирование поврежденной части, этот эффект и все нежелательные явления проходят через 1d6 турнов.

Бросок ровно: Разум разделяется на 3 части

Бросок 20: Пси вырубается на 1d6 турнов.

Ультрабласт	Метапсионика		Наука
Бросок	WIS-10	Подготовка	3
Начальная	75	Область	50 ф. Рад.
Поддержка	0	Предпосылки	10 уровень
Дальность	0		

Повреждает психику существ в радиусе действия. Пси готовится 3 раунда, после чего излучает ужасный пси-вопль, проникающий во все разумы в радиусе 50 футов. Все, кто находится в радиусе действия кидают спас-бросок от парализации, провал означает падение без сознания на 2d6 турнов. Оставшиеся снова кидают спас-бросок от парализации, провал означает потерю всех пси-сил, только пси-хирургия сможет восстановить потерю. Хотя сила не действует на самого псионика, риск все равно имеется – при заваленном броске силы он впадает в кому на 1d10 дней – многие могут решить, что он мертв.

Бросок ровно: Существа 3HD и меньше умирают при заваленном спасе.

Бросок 20: Пси кидает спас от парализации. При успехе теряются все пси-силы на 2d6 дней, при провале умирает.

Каннибализм	Метапсионика		Посвящение
Бросок	CON	Подготовка	0
Начальная	0	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	5 уровень
Дальность	0		

Позволяет пожирать свое собственное тело для получения дополнительных PSP. Пси может сконвертировать любое количество пунктов CON в PSP, в пропорции 1:8, можно использовать в любое время, как если бы дополнительные пункты находились в пуле. Потеря не перманентна, 1 пункт восстанавливается за 1 неделю отдыха в доме, никаких путешествий в это время быть не должно. Необходимо помнить, что при снижении CON снимаются бонусные хиты и изменяются соответствующие броски.

Бросок ровно: 8 PSP получаются без потерь конституции

Бросок 20: Пси теряет 1d4 пункта конституции, восстанавливаются при обычном отдыхе.

Конвергенция	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	1
Начальная	8	Область	10 ярдов
Поддержка	0	Предпосылки	Контакт
Дальность	10 ярдов		4 уровень

Позволяет нескольким пси объединять разумы в новую сущность, более мощную, чем отдельные ее части. Псиников может быть любое количество, но каждый должен знать конвергению, и все должные одновременно сделать успешный бросок. Их PSP объединяются в единый пул, если кто-то знает какую-либо силу, ее знают все. Каждый может использовать силу в нормальном темпе – 1 защиту и одну новую силу в раунд. Если группа атакована, атакующий должен сломать защиту каждого пси, если это прошло успешно – под воздействием находятся все. Когда связь разрывается, PSP делятся поровну между участниками, с округлением вниз, пункты, превышающие лимит, теряются.

Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта.

Бросок 20: Участник теряет 1d20 PSP.

Улучшение	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	5
Начальная	30	Область	Пси
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	6 уровень
Дальность	0		

Сила аналогична профессии «Медитативный фокус». При первом изучении этой силы пси выбирает 1 дисциплину, которую он собирается улучшить. При активации силы все броски по данной дисциплине улучшаются на 2, броски по прочим – ухудшаются на 1.

Бросок ровно: Другие броски не ухудшаются

Бросок 20: Все броски по выбранной дисциплине ухудшаются на 1 на 24 часа.

Поддержка	Метапсионика		Посвящение
Бросок	INT-3	Подготовка	0
Начальная	0	Область	Пси
Поддержка	2*поддержка	Предпосылки	3 уровень
Дальность	0		

Позволяет поддерживать другую силу автоматически – без ментальной концентрации, то есть можно, скажем, спать, не прерывая действия силы. Пси сначала должен активировать силу, которую хочет поддержать. Затем делается бросок на поддержку и при успешном броске сила действует независимо, при этом платится удвоенное количество PSP (минимум – 1 в час). Для прерывания силы пси должен просто пожелать этого, без добавочных бросков. С другой стороны, поддержка не выключаются при окончании PSP, и заснувший пси может обнаружить утром, что его PSP исякли и не восстановились за ночь, а сила уже не действует. Для новой активации прерванной поддержки необходим новый бросок проверки.

Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта

Бросок 20: Действие поддерживаемой силы прерывается.

Интенсификация	Метапсионика		Посвящение
Бросок	Нужный параметр –3	Подготовка	1 за 1 пункт улучшения
Начальная	5 за 1 пункт повышения	Область	Пси
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	3 уровень
Дальность	0		

Позволяет увеличить INT, CON или WIS для целей псионики. При этом для улучшения одного параметра (только для целей псионики) ухудшаются 2 других (во всех смыслах). Каждый пункт улучшения параметра снижает на 1 пункт 2 других. Максимально можно увеличить параметр до 25, нельзя снижать остальные ниже нуля.

Бросок ровно: Начальная стоимость – 3 за пункт.

Бросок 20: Кидается SS, при провале параметр снижается на 1 пункт на 24 часа.

Увеличение	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-5	Подготовка	5
Начальная	25*степень увеличения	Область	Пси
Поддержка	Начальная/ раунд	Предпосылки	6 уровень
Дальность	0		

Позволяет увеличить эффект другой силы во всем, что измеряется в цифрах – напр. удвоенный урон, удвоенный диапазон и пр. В начале активируется увеличение. Тогда же пси должен решить, эффект какой силы он увеличивает. Если сила почему-либо не активирована, можно продолжать платить стоимость поддержки до новой активации. Если силу удалось запустить, для нового увеличения надо заново активировать Увеличение. Рейтинг увеличения зависит от уровня.

Уровень	Рейтинг
6-10	X2
11-25	X3
16-20	X4

Бросок ровно: Рейтинг увеличения повышается на 1 без добавочной оплаты.

Бросок 20: Сила, которую пси хотел увеличить, не может быть использована в течении1 дня.

Боевой транс	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	1
Начальная	7	Область	Пси
Поддержка	бесплатно	Предпосылки	3 уровень
Дальность	0		

Служит для подготовки и лучшего проведения Пси-сражений. Фокусирует все внимание на сражении и снижает помехи. Во время транса пси получает бонус +1 на все броски сил Телепатии. Транс оканчивается по желанию пси. Транс не глубокий и может быть прерван сильной встряской либо ударом. Внимание пси во время транса полностью поглощено, поэтому все атаки в ближнем бою по нему автоматические и наносят максимальный урон.

Бросок ровно: Пси может парировать атаки в ближнем бою.

Бросок 20: никакого дополнительного эффекта.

Пролонгация	Метапсионика		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	0
Начальная	5	Область	Пси
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	4 уровень
Дальность	0		

Увеличивает дальность либо радиус действия всех сил на 50%. Не влияет на дальности и области «0», «пси», «1 предмет», «1 существо» и пр. Увеличивает также количество вещества, на которое воздействует пси (дезинтеграция, например, разрушит не 8, а 12 куб. футов).

Бросок ровно: Увеличение 100%

Бросок 20: Все диапазоны/области всех сил ухудшены в 2 раза на 1d4 часа.

Пси-помехи	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-5	Подготовка	1
Начальная	20	Область	100 фут. рад.
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	3 уровень
Дальность	0		

Пси излучает мощные пси-помехи, удваивающие все начальные стоимости пси-сил и стоимости поддержки. Сам пси не подвержен действию помех, шум начинается в 1 дюйме от него. Другие пси ничего не осознают, пока не попытаются задействовать силы – тогда они понимают, что должны платить в 2 раза больше. Если в одной области эту силу активируют 2 пси, они должны выдержать пси-состязание. Проигравший платит дважды, выигравший – обычные стоимости. Если оба проиграли, оба платят. Равные значения перекидываются.

Бросок ровно: Стоимости утраиваются.

Бросок 20: Пси не может восстановить PSP в течении 3 раундов.

Чувство пси	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	4	Область	200 яр. Рад.
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Связь разумов
Дальность	0		

Позволяет пси чувствовать любую психическую активность в пределах 200 ярдов, в т.ч. поддержку силы и «чистый разум». При первой активации силы пси определяет, есть ли вообще пси-активность в данной области. Если во втором раунде снова сделан успешный бросок силы, определяется количество растрачиваемых PSP, направление и расстояние до источника (определяются все источники в пределах 200 ярдов)

Бросок ровно: Вся информация получается в первом раунде.

Бросок 20: Сила не может быть использована в течение отдного турна.

Вытягивание пси	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-6	Подготовка	0
Начальная	10/существо + контакт	Область	До 6 разумов
Поддержка	Нет	Предпосылки	Контакт
Дальность	30 ярдов	Связь разумов	6 уровень

Позволяет пси использовать энергию других людей для своих нужд. Каждый субъект (проводник) должен спать. Затем нужно установить контакт с разумом. Затем – проверка силы. При успешной активации проводник впадает в транс на 1d6+3 часа. Проводник с некоторым трудом может быть разбужен, но он будет ослаблен и дезориентирован в течение часа. Пока проводник находится в трансе, пси может вытягивать пункты WIS, CON и INT, столько, сколько пожелает, получая 10 PSP за каждый пункт. Полученная энергия не может быть прибавлена к имеющейся, ее необходимо сразу же использовать. То есть, когда пси использует силу, он автоматически вытягивает необходимое количество PSP. Пси должен оставаться в радиусе действия силы, чтобы поддерживать контакт. Проводник подвержен большой опасности, если вытянуто более 50% характеристики.

Потеря Эффект
51-60% Временная амнезия на 2d6 недель
61-70% Перманентная амнезия
71-80% INT снижается до 4
81-90% INT снижается до 4, кома на 1d12 дней, каждый день SS либо смерть
81-90% спас-бросок от смерти, при заваленном – смерть, иначе INT WIS CON снижаются до 3, перманентно.

Бросок ровно: Пси может использовать сколько угодно PSP, ничего не вытягивая из проводника.
Бросок 20: Контакт разрывается.

Пси-сосуд	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-5	Подготовка	1 раунд/PSP
Начальная	0	Область	1 вещь
Поддержка	0	Предпосылки	
Дальность	касание	Подготовка предмета	

Позволяет хранить пси-энергию в специальном сосуде, из которого затем можно брать ее для пополнения утраченной. Нельзя повысить PSP выше максимума, можно лишь восполнить утрату. Для хранения используется либо специальный сосуд, подготовленный при помощи «полномочий», либо драгоценный камень.

Может быть использован любой сосуд, его необходимо подготовить и запечатать, как описано в «наполнении». Может хранить количество PSP, равное начальному потенциалу пси умноженному на его уровень.

Драгоценный камень хранит 1 PSP за каждый 100 GP своей стоимости. Камень также требует подготовки – в первый раз пси должен медленно (1 PSP в турн) наполнить камень до его максимальной емкости, ничто не должно его отвлекать. Затем делается бросок на силу, и если он провален, камень можно будет заполнить только на 50%.

Сосуд заполняется со скоростью 1 PSP в раунд. По завершении делается проверочный бросок. Если он успешен – все нормально, если нет – сосуд заполнился только на половину, остальные PSP потрачены впустую. Нельзя сохранить PSP выше своего максимума.

Сила, сохраняемая в сосуде, может быть использована автоматически, сосуд должен контактировать с кожей. Нельзя использовать более PSP, чем сохранено и нельзя поднять PSP выше максимума. Только сам пси может использовать силу, которую он сохранил.

Если сосуд уничтожен или поврежден, количество заложенных PSP вычитается из PSP пси. Кроме того, восстановление PSP до максимума первый раз после утери сосуда происходит с половинной скоростью.

Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: никакого дополнительного эффекта

Ретроспекция	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	10
Начальная	120	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	7 уровень
Дальность	0	Конвергенция	

Вид психонического «спиритического сеанса», при котором психоники исследуют куски памяти, потерянные другими разумами. Необходимо объединение как минимум 3-х пси. Затем один из них формулирует вопрос, касающийся определенного события в прошлом, затем он должен сделать успешный бросок на силу. В этом случае пси попадают в пространство универсальной всеобъемлющей памяти. Здесь имеются куски памяти всех, кто имел отношение к инциденту. Результат исследования зависит от успешности броска.

Бросок результат
1. очень туманно и фрагментарно
2. туманно и неполно
3-5. полно но не очень детально
6+ вполне полно и детально

Куски памяти носят отпечаток индивидуальностей, которым они принадлежали – они могут быть ясными и понятными, сварливыми и вредными и пр.

Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта

Объединение	Метапсионика		Посвящение
Бросок	INT-2*#	Подготовка	#
Начальная	5*#	Область	Пси
Поддержка	#/раунд	Предпосылки	2+ уровень
Дальность	0		

Пси объединяет 2 и более сил для одного выброса. Сначала делается бросок силы – (INT – количество объединяемых сил) и платит стоимость активации (5*кол-во). Затем инициируется каждая сила – без броска проверки, но с уплатой стоимости активации. Пока силы не имеют никакого эффекта. Затем делается второй бросок силы. При провале – все усилия потрачены впустую, потраченные PSP не возвращаются. В случае успеха можно поддерживать силы с уплатой 1 PSP в раунд за каждую силу. Далее, в любой момент силы могут быть высвобождены – одновременно либо по очереди, по желанию. При этом производятся броски силы на каждую, начальная стоимость при этом не платится. Максимальное количество объединяемых сил равно уровню пси.

Сила достаточно полезна и часто используется пси. Например, можно объединить контакт и нечто, требующее контакта. Существует много других комбинаций.

Бросок ровно: Бонус +2 на высвобождаемые силы.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта

Стазис-поле	Метапсионика		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	3
Начальная	20	Область	До 1 яр./ур.
Поддержка	20/р. или 1/р.	Предпосылки	8 уровень.
Дальность	0		

В стазис-поле время резко замедляется. Поле окружает пси подобно пузырю. Снаружи поле выглядит как слегка светящийся гладкий серебряный шар. Когда объект пытается войти в поле, оно оказывает некоторое сопротивление, но пропускает его. Внутри поля все туманно и смутно. Свет извне пробивается, но его яркость снижается в 4 раза. Время замедляется в 60 раз.

Энергия и движение внутри поля также изменяются. Магические заклинания (файрболл, удар пламени и пр.) не оказывают эффекта, застывая и рассеиваясь в воздухе. Движение замедляется в 2 раза. Можно пользоваться коротким оружием вроде кинжала, Взмахи мечами замедляются настолько, что фактически бесполезны. Метательное оружие бесполезно – снаряд отскочит от объекта или будет легко парирован.

Пси может центрировать поле на себе и перемещаться вместе с ним, в этом случае поддержка составляет 20/раунд (для пси, фактически – 20/час). Можно переместить поле на объект, которого он касается и выйти из него, в этом случае стоимость поддержки – 1/раунд. От поля можно отходить на 100 ярдов, двигать извне его нельзя – только изнутри.

Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: Платится полная начальная стоимость.

Выдергивание	Метапсионика		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	15	Область	1 сущ.
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	30 ярдов		

Сила влияет на существа, которые присутствуют одновременно на первичном материальном плане и другом плане существования (большинство андедов). Сюда не входят боги, полубоги и аватары. Существо выдергивается полностью на один план. Если существо изгоняется с первичного материального, оно запирается на другом плане на 2d6 турнов, лишь по истечеии этого срока оно может вернуться. Если существо полностью призывается на первичный материальный план, оно существует там, пока пси платит стоимость поддержки. Выдергивание может иметь следующие эффекты, на усмотрение ДМа:

АС снижается на 1d6 пунктов
Нежить теряет способность вытягивать энергию
Магические плюсы оружия, необходимого для повреждения монстра, снижаются на 1
Существо перманентно убито, если теряет все хиты
Возможно появление других эффектов, на усмотрение ДМа.

Бросок ровно: Существо ошеломлено. Пенальти 2 на инициативу в следующем раунде
Бросок 20: нет эффекта

Доминирование	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	2*контакт	Предпосылки	контакт
Дальность	30 ярдов	Связь разумов	

Пси передает сигналы своего разума прямо в разум другого создания. В результате существо делает практически все, чего желает пси. Доминированный субъект знает, что происходит, но не может противиться воле пси. Команды даются ментально. Способности жертвы не увеличиваются и не ухудшаются. Субъекта можно заставить использовать любую способность, если пси знает о ней. Никаких знаний и секретов жертвы пси не получает

При попытке доминирования жертва кидает спас-бросок от заклинаний и при успехе доминирование не проходит. Далее, пси требует от жертвы сделать нечто отвратительное, позволен еще спас бросок (от заклинаний), чтобы вновь обрести свободную волю.

Стоимость установления и поддержки силы равна удвоенной стоимости контакта.

Бросок ровно: Стоимость поддержки в 2 раза меньше.
Бросок 20: Жертва понимает, что кто-то пытался управлять ею.

Выброс	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	Различная.	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Последняя защита от нежелательного контакта. Пси, с которым контактируют и/или пытаются чего-то сделать, может попытаться «сбежать». Начальная стоимость равна удвоенному броску контакта оппонента. Использование силы достаточно рискованно, если бросок менее 8, происходит следующее:

1. Потеря доступа ко всем наукам на 1d10 часов
2. Потеря доступа к одной дисциплине, по выбору ДМ, на 1d10 часов
3. Потеря 1d10+10 PSP дополнительно
4. Потеря 1d10 PSP дополнительно
5. Потеря 1 пункта Конституции перманентно
6. Потеря 1d10 хитов
7. Сброс «одного тангента» контакта, 1 успешная атака восстанавливает его
8 Сброс «двух тангента» контакта, 2 успешных атаки восстанавливают его

Бросок ровно: Бросок 1d6, результат применяется к атакующему
Бросок 20: Хотя выброс не успешен, кидается 1d6, результат применяется к пси.

Связь судеб	Телепатия		Наука
Бросок	CON-5	Подготовка	1
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	5/турн	Предпосылки	контакт
Дальность	2 мили	Связь разумов	

Объединяет судьбу с другим существом. Напр., если один теряет хиты – второй теряет столько же. Если один умирает – второй кидает спас-бросок от смерти либо умирает.

Бросок ровно: Дальность не ограничена
Бросок 20: Социальная деградация. Пси теряет 1d6 пунктов СНА в день.

Массовое доминирование	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-6	Подготовка	2
Начальная	Контакт	Область	До 5 существ
Поддержка	Различная	Предпосылки	Контакт
Дальность	40 ярдов	Связь раз.	Доминир.

Аналогично доминированию, можно контролировать до 5 существ, с каждым необходимо установить контакт и доминировать индивидуально. Стоимость поддержки – удвоенный уровень или HD существа.

Бросок ровно: Дальность 100 ярдов
Бросок 20: Предполагаемые жертвы осознают усилия пси.

Связь разумов	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 сущ.
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	Неогранич.		

Позволяет безмолвно переговариваться с любым интеллигентным существом (INT не менее 5). Разговор двухсторонний. Связь отлична от чтения мыслей, так как пси получает только те мысли, что ему хотят передать. Язык не имеет значения. Дистанция влияет на возможность устанвить контакт и только.

Бросок ровно: Позволяется один зондирующий вопрос (см. зондирование)
Бросок 20: Пси кидает спас от парализации либо застывает на 1d4 раунда.

Эго-кнут	Телепатия		Наука
Бросок	INT-6	Подготовка	1
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	касание		Связь раз.

Искаженная форма пси-хирургии, воздействующая на интеллект жертвы (это похоже на временную лоботомию). Телепат систематически отсекает порции разума жертвы, делая информацию в них недоступной. При попытке использования силы жертве позволен спас-бросок (от заклинаний), если спас успешен – действие силы приостановлено на 1 раунд, но далее психоник может вновь пытаться. Каждый раунд действия силы снижает INT, WIS и уровень на 1, жертва теряет хиты, профессии, свойства и пр. Потеря уровня затрагивает все аспекты за исключением хитов. Для магов и клириков, когда снижается количество заклинаний на уровень, при касте заклинания этого уровня необходимо сделать проверку интеллекта для магов, мудрости для клириков (текущий уровень). При успешном броске заклинание сказано, иначе оно забылось и в этом раунде более кастовать нельзя.

Сила отсекает знания и способности, но не удаляет их. Мудрость, конституция и интеллект могут быть восстановлены пси-хирургией. Сила не эффективна против созданий, не имеющих параметров и уровня.

Бросок ровно: Сила действует без спас-бросков
Бросок 20: Сила воздействует на пси.

Зонд	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	9/раунд	Предпосылки	ESP, контакт
Дальность	2 ярда		

Во многом подобно ESP, но позволяет глубже погружаться в сознание объекта. Если объект заваливает спас-бросок от заклинаний, все его знания и память доступны зондирующему – от недавних и свежих до самых глубоких. Полученная информация не обязательно истинная, но сам объект в ней уверен. Телепат может найти ответ на 1 вопрос в раунд. Если вопрос очень сложный и комплексный, на усмотрение ДМа исследование может занять более 1 раунда.

Можно применять даже в бою если телепат подберется достаточно близко. Если жертва хочет сказать заклинание, телепат понимает это и видит его последствия.
Бросок ровно: В раунд можно задать 2 вопроса.
Бросок 20: Объект знает о попытке зондирования и его это не радует.

Пси-удар	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-5	Подготовка	0
Начальная	10	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	20/40/60 яр.		

Волна силы, сотрясающая мозг субъекта подобно шокирующим новостям. Одна из пяти психических атак, используемая для установления контакта с мозгом другого психоника. (Удар иллитида несколько от нее отличается). Если сила используется на разуме, с которым установлен контакт, объект кидает спас от парализации и в случае провала теряет 80% своих хитов. Хиты теряются только в его разуме – объект думает, что их нет, хотя они есть. Он упадет без сознания, когда потеряет остаток, но не умрет, если только действительно не потеряет все хиты. В любом случае эффект проходит через 6 турнов, хиты возвращаются и персонаж без сознания просыпается.
Сила имеет три степени дальности – короткая (20 ярдов), средняя (40 ярдов, пенальти на бросок 2) и длинная (60 ярдов, пенальти на бросок 5).
Бросок ровно: Заваленный спас-бросок жертвы означает потерю сознания на 1 турн.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта.

Старшая невидимость	Телепатия		Наука
Бросок	INT-5	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	5 в раунд за 1 существо	Предпосылки	Связь разумов
Дальность	100 ярдов	контакт	Невидимость

Сила подобна посвящению «невидимость», но скрывает пси полностью – пси не производит звука и запаха, но его все еще можно коснуться. Если он производит пси-атаку, контакт с жертвой автоматически разрывается.
Бросок ровно:
Бросок 20:

Обмен разумов	Телепатия		Наука
Бросок	CON-4	Подготовка	3
Начальная	Контакт+30	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	касание		Контакт

Позволяет пси обменяться телом с другим существом. Обмен перманентный, оканчивается, когда пси активирует силу и обменивает тела снова. Разум получает все физические свойства нового тела, но знания, воспоминания и основанные на знаниях способности остаются. Например, если телепат обменивается телами с воином 10-го уровня, он получает все его хиты и физические свойства (STR, CON, DEX). Однако его атака, профессии и пр. остаются прежними. Обмен занимает полный турн и весьма травматичен для сторон. В конце обмена стороны делают проверку SS, основанную на их новых параметрах. Не выкинувший ее впадает в кому на 1-100 часов. Далее, тела с инородным разумам склонны к дегенерации. Каждому из сменивших тело необходимо делать проверочный бросок на конституцию каждый день. Если бросок не выкинут, 1 пункт теряется. При снижении ее до нуля персонаж умирает. Потерянные пункты восстанавливаются только когда разум возвращается в свое тело, по 1 в день. Пси не теряет свои силы, если CON падает ниже 11, просто снижаются броски.
Бросок ровно: SS автоматически успешен, броски на CON делаются раз в неделю.
Бросок 20: пси впадает в кому на 1-100 часов.

Башня железной воли	Телепатия		Наука
Бросок	WIS-2	Подготовка	0
Начальная	6	Область	1 ярд
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Одна из пяти защит телепата. Вокруг разума выстраивается неприступная защита. Защищает область вокруг пси в 1 ярд, под защитой находятся все существа в ней, их бросок защиты равен броску защиты психоника. В тот же раунд, когда активирована башня, можно активировать другую силу.
Бросок ровно: Область эффекта – 10 футов
Бросок 20: Пси теряется и не может инициировать никакую силу 1d4 часа.

Привлекательность	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	200 ярдов		Контакт

Пси делает какой-либо объект, действие, событие, существо и пр. чрезвычайно привлекательным для объекта воздействия силы. Жертва делает все разумные усилия для приближения к этой вещи или существу. Жертва очарована, но это не слепое помешательство. Она осознает опасность, но не убежит, если только опасность не сильная и несомненная. И если опасность не очевидна (напр., отравленное вино в кубке), жертва легко уничтожит себя таким образом.
Бросок ровно: Эффект граничит с помешательством, жертва подвержена серьезному риску.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта.

Неприязнь	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	8/турн	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	200 ярдов		Контакт

Пси делает какой-либо объект, действие, событие, существо и пр. чрезвычайно отвратительным для объекта воздействия силы, так что жертва сделает все, чтобы избегнуть контакта с ним. Она не приблизится ближе 20 ярдов к нему, а если она уже близко – то отбежит. Отвращение впечатывается в мозг жертвы на 1 турн. В следующем турне можно поддерживать силу только если все это время продолжался контакт.
Бросок ровно: Действие подобно заклинанию «страх»
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта.

Благоговение	Телепатия		Посвящение
Бросок	CHA-2	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	20 ярдов
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	0		контакт

Пси заставляет жертву замереть в благоговении перед ним, почувствовать исходящую от пси великую силу. Жертве позволен спас-бросок от заклинаний. Жертва не испытывает желания услужить или подружится с пси, но не будет атаковать его кроме как под действие вынуждающих обстоятельств (напр. кто-то говорит «убей его или я убью тебя»). Жертва старается не делать ничего, вызывающего гнев или расстройство психоника и при первой возможности постарается убежать подальше.
Бросок ровно: Спас бросок автоматически завален.
Бросок 20: Все, находящиеся в контакте с пси, видят его в жалком и смешном свете.

Скрытие мыслей	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	5	Область	3 ярда
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Сила защищает пси от магического или психонического ESP, зонда, связи разумов, определения жизни и других заклинаний и сил, основанных на чтении мыслей. Для того, чтобы пробиться через барьер, необходимо выдержать пси-состязание.
Бросок ровно: Все пси-состязания автоматически выигрывает защищающийся.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта.

Контакт	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	Различная	Область	1 существо
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	Спец.		

Контакт устанавливается перед тем, как любая телепатическая сила используется на существе. Контакт сам по себе не позволяет обмениваться мыслями, он служит лишь проводником для других психонических сил. Если сила имеет «контакт» в «начальной стоимости», это означает, что контакт должен быть установлен в раунде, предшествующем использованию силы. Пока действует контакт, можно использовать самые разные силы, одновременно либо по очереди. Пси может поддерживать контакт более чем с одним существом, но на каждое необходимо сделать свой проверочный бросок и отдельно тратить PSP. Если контакт установлен и начинает действовать другая сила, поддержка контакта становится бесплатной, так как перекрывается поддержкой другой силы. Начальная стоимость контакта зависит от уровня либо HD:

1-5	3 PSP
6-10	5 PSP
11-15	13 PSP
16-20	18 PSP

Пси не может установить контакт с существом, о котором он не знает. То есть, контакт нельзя использовать, чтобы осмотреться и просканировать территорию. Нельзя, например, установить контакт с неким случайным орком, который стоит или не стоит под дверью. Однако, можно контактировать с определенным орком, которого пси видел ранее. Если бросок силы не выброшен и контакт не установлен, можно попытаться сделать это в следующем раунде. Если контакт не удался, это не означает его невозможность, а, скорее, что цель еще не найдена.
Ряд факторов усложняют контакт – расстояние, защита психоника и принадлежность цели к разумным млекопитающим.
Дистанция: если пси видит цель, расстояние не имеет значения и никакие модификаторы не применяются. Иначе действуют пенальти:

В поле зрения	0
1 миля	-1
10 миль	-3
100 миль	-5
1000 миль	-7
10000 миль	-9

10 000 миль – предельное расстояние для установления контакта. Поддерживать контакт, однако, можно на любом расстоянии.

Сопротивляемость: Нетренированный персонаж (не пси) может попытаться сопротивляться контакту, что выразится в пенальти –2 на бросок силы для пси. Можно попытаться заполнить разум мусором из мыслей и эмоций. Например, можно постоянно повторять стишок или выкрикивать боевые кличи. Но даже это работает только если персонаж специально сопротивляется вторжению и не делает более ничего. Если он пытается драться или кастовать, в защите появляются бреши.
Психоник или психоническое существо имеет защиту от нежелательного контакта. Если пси сопротивляется, защита может быть пробита только специальными атаками – пси-сокрушение, эго-кнут, инсинуация, тяга к разуму, пси-удар. (см. главу 2)
Необычность субъекта. Контакт может быть установлен с любым нечеловеком, даже с растением. Однако чем больше дистанция от млекопитающего, тем сложнее контакт, что выражается в модификаторах на бросок силы.

Разумное млекопитающее	0
Млекопитающее (не сумчатое)	-1
Сумчатое	-2
Птица	-3
Рептилия, амфибия	-4
Рыба	-5
Арахноид, насекомое	-6
Монстр	-7
Растение	-8

Контакт не разрывается, пока сам пси не прекратит его поддерживать. Пси может уйти от контакта с помощью выброса.
Дополнительное правило: возможно, контакт с более интеллектуальными существами будет сложнее. Тогда применяется модификатор к броску, равный параметру «количество языков» объекта минус 2.
Бросок ровно: 4 раунда контакт бесплатный.
Бросок 20: Контакт с эти разумом не возможен до следующего уровня.

Дневные сны	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неоргран.		Контакт

Ум жертвы начинает плыть, впадает в мечтательное состояние. Эффективно только против существ с интеллектом 14 и менее, кто не может полностью сконцентрироваться на задаче, подходит к ее исполнению в расслабленной манере. Жертва обращает мало внимания на окружение, что упрощает очистку карманов, проход мимо незамеченным и пр. Воры получают бонус 20% на очистку карманов, скрытие в тени и тихое передвижение. Все остальные могут проводить эти действия как вор 4-го уровня (очистка карманов – 45%, скрытие в тени – 25% и тихое передвижение – 33%). ДМ может назначить бонусы на другие подобные действия.
Бросок ровно: Бонус 30% для воров, 5 уровень для остальных.
Бросок 20: Жертва понимает, что кто-то играет с ее разумом.

Эго-кнут	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	4	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	40/80/120 яр.		Контакт

Одна из пяти пси-атак. Воздействует на эго жертвы, наполняя ее чувством собственной неполноценности и низкосорности. Если используется против разума, с которым имеется контакт, жертва ошеломляется на 1-4 раунда, все броски в это время делаются с пенальти 5 или 25%, невозможно также кастовать заклинания выше 3 уровня. В среднем диапазоне (80 ярдов) применяется пенальти 3 на бросок силы, на большом (120 ярдов) пенальти 5.
Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта.

Эмпатия	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	Контакт или 1 для не-пси	Область	20x20 футов
Поддержка	1/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	Неогранич.		

Пси чувствует базовые эмоции, нужды и устремления разума.
Бросок ровно: Выявляется точный объект эмоций
Бросок 20: Цель чувствует попытку.

ESP	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	контакт	Область	1 существо
Поддержка	6/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	Неогранич.		

Пси считывает мысли на поверхности разума. Нельзя использовать для проникновения в воспоминания или в подсознание.
Бросок ровно:
Бросок 20:

Фальшивые чувства	Телепатия		Посвящение
Бросок	INT-3	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неогран.		Контакт

Фальсифицирует чувства жертвы – пси заставляет ее думать, что она ощущает, видит, слышит и пр. нечто в искаженном виде. Имеется ряд ограничений на применение этой силы. Так, нельзя ничего заставить исчезнуть или скрыть, вещи должны сохранять свои общие очертания и размеры. Например, человек может предстать в виде дварфа, но не в виде попугая,масло может принять вкус чеснока, но не потерять его вовсе и пр.
Бросок ровно: можно фальсифицировать практически все.
Бросок 20: Пси теряет те чувства, которые он хотел исказить на 1d4 раунда.

Инсинуация	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	5	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	60/120/180 ярдов		Контакт

Одна из пяти пси-атак. Сила высвобождает неконтролируемое подсознание объекта, противопоставляя его суперэго. Жертва временно сходит с ума. Его подсознание – комплекс примитивных нужд и желаний – пытается погрузить сознание в состояние примитивной ярости и тупого следования желаниям, суперэго – цивилизованная часть разума – пытается сохранить контроль. В итоге жертва не может ничего делать 1ed4 раунда. На среднем расстоянии применяется пенальти 2 к броску силы, на длинном – 5.
Бросок ровно: Подсознание пересиливает суперэго и жертва обращается против своих соратников на 1d4 раунда.
Бросок 20: Высвобождается подсознание пси, в итоге в течение 1 турна пси имеет пенальти 1 на все броски атаки и силы (слишком много внимания отвлекается на самоконтроль).

Проникновение в сущность	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	6/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	Неогранич.		

Позволяет определить истинную сущность объекта под маской иллюзий, полиморфа и пр.
Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: До получения следующего уровня пси не может использовать эту силу на этом объекте.

Распознавание инкарнаций	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	13/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	Неогранич.		

В один раунд исследуется одна прошлая жизнь, начиная с наиболее ярких. Получается точная информация, сколько раз эта личность была убита и воскрешена.
Бросок ровно: Вся информация о прошлых жизнях получается в одной вспышке разума.
Бросок 20: Не выдержав потока информации, пси погружается в транс на 1d4 часа, можно его из него вывести сильной встряской.

Причинение боли	Телепатия		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	1
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	касание		Контакт

Сильная форма пытки. Не оставляет шрамов и рубцов, но вызывает любую форму боли по желанию пси. Силу могут свободно использовать только злые по характеру пси, прочие испытывают изменения характера в сторону злого. Жертве позволен спас-бросок от смерти. В боевой ситуации заваленный спас означает пенальти 4 на все броски в этом раунде, никакие заклинания не могут быть скастованы.
Бросок ровно: Боль длится 1d10 раундов.
Бросок 20: Контакт разрывается.

Крепость интеллекта	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	4	Область	Рад. 3 ярда
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Одна из пяти защит. Силы эго и суперэго совместно пытаются остановить вторжение. Позволяет защищать другие разумы в рамках области действия, с тем броском силы, что выкинул пси. В том же раунде можно инициировать другие силы.
Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: эта защита не срабатывает и не может быть использована еще 1d4 раунда

Непобедимые враги	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	5/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неогранич.		Контакт

Жертва верит, что любой удар убьет или искалечит ее. Даже если нанесен 1 пункт урона, объект видит себя умирающим, не может более драться и падает на землю, испытывая жуткую боль. Восстановиться можно лишь через турн, если пси прекратил поддержку силы. Если даже объект не получил ни одного удара, его поведение все равно изменяется. От постоянного ожидания смертельного удара объект может прекратить атаковать, попытаться сбежать или сдаться.
Сила может работать на реверс – объект верит, что каждый его удар смертелен. Его вера создает иллюзии – даже если он лишь поцарапал врага, он видит как тот падает на землю, обливаясь кровью из смертельной раны. Иллюзия длится до тех пор, пока он не будет атакован снова этим персонажем. Таким образом, персонаж может сбежать, оставив свой иллюзорный «труп» либо атаковать из выгодной позиции с бонусом 2 на атаку. Если такое случается три раза, объект кидает спас от заклинаний и в случае провала убежден, что его враги абсолютно непобедимы, реагируя соответственно.
Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта

Невидимость	Телепатия		Посвящение
Бросок	INT-5	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	2 в раунд за существо	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	100 яр.		Контакт

Пси невидим только для того, на кого он воздействует. Можно срыть другое существо (размером не более человека), тоже только от определенного объекта (не от себя самого). При воздействии все связи устанавливаются индивидуально – для того, чтобы скрыть 2 существа от двух других, нужно 4 броска силы и 4 проплаты начальной стоимости. Воздействует только на зрение, скрытый объект слышим и осязаем.
Бросок ровно: Сила работает как старшая невидимость.
Бросок 20: Все контакты разрываются.

Определение жизни	Телепатия		Посвящение
Бросок	INT-2	Подготовка	0
Начальная	3	Область	Различн.
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	100 ярдов		

Определяет присутствие живых разумных существ в выбранной области. Пси работает подобно радару. При увеличении расстояния снижается радиус сканирования – можно просканировать на 40 ярдов под 180 град., на 60 ярдов под 90 град., на 100 ярдов под 30 градусов. Первый раунд сканирования определяет присутствие людей, гуманоидов, нелюдей, млекопитающих, а также монстров выше 8-го уровня. Второй раунд выявляет птиц, рептилий, амфибий, рыб и монстров до 8-го уровня. Пси всегда получает точное количество существ.
Бросок за пси делает ДМ секретно, если пси никого не обнаружил – это может как означать, что никого нет, так и быть результатом заваленного броска.
Бросок 1: информация неверна - +-50%
Бросок ровно: Сила работает на 100 ярдов во всех направлениях.
Бросок 20: Пси определяет наличие 1d6 существ, которых на самом деле нет.

Ментальный барьер	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-2	Подготовка	0
Начальная	3	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Одна из пяти защит. Воздвигает стену из повторяющихся мыслей. В том же раунде можно инициировать другую силу.
Бросок ровно: Контакт с пси в этом и следующем раунде невозможен
Бросок 20: Барьер падает, все действующие силы прерываются.

Ментальная преграда	Телепатия		Посвящение
Бросок	INT-2	Подготовка	0
Начальная	6	Область	Пси
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Дает 75% защиту от магических заклинаний Очарование, Запутывание, ESP, Страх, Слабоумие, Магический сосуд, Сон, Внушение. Также дает полную защиту от одержания любого вида. Дополнительно, полностью защищает от всех телепатических сил кроме пяти атак. Воздействие на защищенный этой силой разум телепатией возможно только после пси-состязания, защищающийся использует ментальную преграду.
Бросок ровно: бонус 5 на пси-состязание
Бросок 20: На один час спас-броски от перечисленных заклинаний кидаются с пенальти 4.

Пустой разум	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-7	Подготовка	0
Начальная	0	Область	Пси
Поддержка	0	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Одна из пяти защит. Разум уходит от атаки, делаясь полностью незаметным. Особенно эффективно против пси-удара и инсинуации. Сила уникальна, она не требует PSP на активацию и поддержку. Пси даже может восстанавливать PSP во время ее действия. Пустой разум становится практически инстинктивным, он может работать даже во время сна, отдыха и медитации. Сила перестает работать, только если игрок это объявляет либо использует другой режим защиты. При этом пустой разум порождает психическую активность и песонаж может быть определен. В раунд активации пустого разума можно использовать другую силу.
Бросок ровно: никакого дополнительного эффекта.
Бросок 20: Пустой разум недоступен на 1d4 часа.

Тяга к разуму	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-2	Подготовка	0
Начальная	2	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	30/60/90 яр.		Контакт

Одна из пяти пси-атак. Режущая атака, пытающаяся «укоротить» синапсы защищающегося. Если контакт установлен и объект имеет пси-способности, он теряет одну случайную силу на 2d6 дней. До установки контакта и на существ без пси-способностей влияния не оказывается. На среднем расстоянии бросок делается с пенальти 2, на большом – 5.
Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта
Бросок 20: Пси теряет «пальцы», но не контакт.

Вызов фобии	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-2	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неогран.		Контакт

Позволяет проникнуть в разум жертвы и вытащить ее величайший страх наружу. Если жертва заваливает спас-бросок от заклинаний, она верит, что ей угрожает объект ее страха, даже если он совершенно абсурден. Например, человек с боязнью падения может даже посредине огромной прерии передвигаться с трудом и часто застывать в страхе. В целом, реакция персонажа буде зависеть от вида вызванной фобии, но буде в основном сводиться к побегу от устрашающего объекта или ситуации. Страх снижается до обычных размеров по прекращении действия силы.
Бросок ровно: Спас-бросок автоматически завален
Бросок 20: У объекта нет фобий, которые можно вытащить.

Разрушение психики	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-4	Подготовка	0
Начальная	7	Область	1 существо
Поддержка	Нет	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	30 ярдов		

Одна из пяти атак. Массированная атак на нейроны мозга, пытающаяся уничтожить их перегрузкой сигналов. При использовании на мозг в контакте жертва делает спас от парализации или теряет 1d8 хитов
Бросок ровно: Спас-бросок автоматически завален
Бросок 20: Жертва иммунна к этой атаке на 24 часа.

Пси-маска	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	1 турн
Начальная	10	Область	1 существо
Поддержка	3/час	Предпосылки	Зонд
Дальность	0		

Пси маскирует свою ауру и образ мыслей, делая их полностью похожими на ауру определенного человека. Для этого необходимо сначала зондировать объект, на который пси хочет походить. Пси маска не меняет внешности пси, это маска только для псиоников. Даже в этом случае пси-состязание с использованием зонда или распознавания сущности выявит природу псионика. Во время действия силы все броски силы псионика делаются с пенальти 1.
Бросок ровно: Маска не распознается никак, пенальти на броски нет.
Бросок 20: До достижения следующего уровня пси не сможет копировать этот объект.

Пси-посыльный	Телепатия		Посвящение
Бросок	CON-4	Подготовка	2
Начальная	4	Область	1 кв. ярд
Поддержка	3/раунд	Предпосылки	Нет
Дальность	200 миль		

Создает 3-Д образ пси, который посылается на расстояние для передачи определенного сообщения. Все присутствующие видят и слышат его. Коммуникация односторонняя – телепат не знает, что происходит в месте назначения.
Бросок ровно: Образ может отличаться от образа телепата.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта

Отвращение	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-5	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	8/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	200 ярдов		Контакт

Пси делает нечто – персону, место, объект – совершенно отвратительным для объекта. Объект полностью поглощен неприязнью к этой вещи и делает все, чтобы как можно быстрее ее уничтожить. Если это резко противоположно характеру жертвы, ей позволен спас-бросок от заклинаний.
Бросок ровно: Спас-бросок не позволяется
Бросок 20: Жертва чувствует попытку манипуляции.

Посылание мыслей	Телепатия		Посвящение
Бросок	INT-1	Подготовка	0
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Контакт
Дальность	Неогранич.		

Вид односторонней коммуникации. Можно посылать определенные мысли или просто отвлекать жертву. Если цель – кастующий маг, он должен кинуть спас-бросок от заклинаний с пенальти либо бонусом от разницы интеллектов. При заваленном спасе кастовка нарушается. В бою отвлекаемый персонаж имеет пенальти 2 на броски атаки.
Бросок ровно: Спас-бросок магу не позволен
Бросок 20: Если получатель – друг, он отвлекается.

Связь зрения	Телепатия		Посвящение
Бросок	CON-3	Подготовка	1
Начальная	5	Область	1 существо
Поддержка	5/турн	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неогранич.		Контакт.

Позволяет подключиться к зрительной системе объекта и видеть то же, что и объект. Собственное зрение пси не портится. Если объект под атакой взглядом, пси также кидает соответствующий спас-бросок или получает все эффекты атаки.
Бросок ровно: Также получается связь слуха
Бросок 20: Пси ослеплен на 1d4 часа

Связь слуха	Телепатия		Посвящение
Бросок	CON-2	Подготовка	1
Начальная	Контакт	Область	1 существо
Поддержка	4/турн	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неоган.		Контакт

Позволяет подключиться к слуховой системе объекта и слышать то же, что и объект. Собственный слух пси не портится. Если объект под атакой звуком, пси также кидает соответствующий спас-бросок или получает все эффекты атаки.
Бросок ровно: Также получается связь зрения
Бросок 20: Пси оглушен на 1d4 часа

Пси-стазис	Телепатия		Посвящение
Бросок	INT-4	Подготовка	0
Начальная	15	Область	20/50/90 яр.
Поддержка	10/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	0		

Пси подавляет любую психическую активность в области эффекта. Помехам подвержен даже сам пси – одновременно с использованием этой силы нельзя использовать никакую другую. Любой, кто желает использовать пси-силы в этой области должен выдержать пси-состязание с источником поля. Нахождение в поле более 5 раундов вызывает у всех сильную головную боль. Это не отражается на игровой механике, но вызывает у NPC и животных сильное раздражение. На среднем расстоянии пси имеет пенальти 2 к броску силы, на большом – 5.
Бросок ровно: Пси получает бонус +1 на пси-состязания.
Бросок 20: Пси ранит себя, пытаясь создать поле. Он теряет 1d20 PSP и 1d6 хитов.

Эмоциональная проекция	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-2	Подготовка	1
Начальная	Контакт	Область	Диам. 10 яр.
Поддержка	4/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	Неоган.		Контакт

Позволяет посылать эмоции объекту и другим существам в круге диам. 10 ярдов от него. Эмоции не могут быть изменены радикально. Так, нельзя сделать очень злое существо счастливым, но можно сделать его менее обозленным.
Бросок ровно: Эмоции могут быть изменены радикально.
Бросок 20: Все существо, на которых хотел воздействовать пси, испытывают по отношению к нему резко негативные эмоции 1d6 раундов

Мысленный щит	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS-3	Подготовка	0
Начальная	1	Область	Пси
Поддержка	Нет	Предпосылки	Нет
Дальность	0		

Одна из пяти защит. Скрывает разум частями. В том же раунде можно активировать другую силу.
Бросок ровно: Никакого дополнительного эффекта.
Бросок 20: Никакого дополнительного эффекта.

Распознавание лжи	Телепатия		Посвящение
Бросок	WIS	Подготовка	0
Начальная	4	Область	То, что слышно
Поддержка	2/раунд	Предпосылки	Связь раз.
Дальность	0		

Пси распознает, говорит ли существо правду. Слова не трансформируются в правдивые, пси только знает, правда это или ложь.
Бросок ровно: Пси распознает ложь, даже если сам говорящий этого не знает
Бросок 20: Сила не может быть использована против этого объекта 1d6 дней.